AMIGA

COMMODORE REVUE

N°20

BIENTOT

DEVCON de Paris, une première Européenne.

UNIX : l'Amiga 3000 pointe son nez.

UTILITAIRE

Discoscopy, le « PC Tools » de l'Amiga

FICHE PRATIQUE

Vidéo, les formats et standards. Image, résolution.

DOSSIER

PRIX : DU PRODUCTEUR AU CONSOMMATEUR

M 2483 - 20 - 28,00 F



204 FB ; 202 FL ; 8,95 CAD

SPECIAL EDUCATION*

EDUC' AMIGA

2 micro en duo
1 prix "solo"

MS DOS

AMIGA DOS

AMIGA 2000, le micro-ordinateur phénomène :

Multitâche, qualités graphiques et sonores stéréo remarquables, convivialité (souris, icônes, menus déroulants).

La compatibilité MS/DOS en plus :

Avec la carte XT (ou AT), l'accès à l'univers PC, des centaines de logiciels disponibles.



EDUC' AMIGA**: 11990F TTC

* Offre réservée aux étudiants, professeurs, écoles, universités, organismes de formation.
Pour plus d'informations, consultez votre distributeur agréé COMMODORE.

** AMIGA 2000 + écran 1084 + carte XT + lecteur 5" 1/4 MS-DOS.

Nom ____________ Société ____________

Adresse ____________

____________ Tél. ____________

☐ désire recevoir une documentation concernant EDUC' AMIGA

Commodore - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex

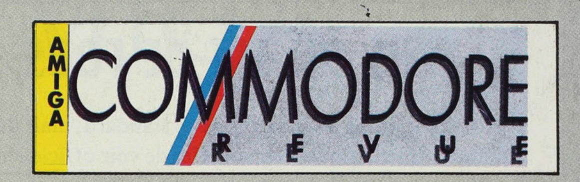
Minitel 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

SAGHA

CR 02/90

SOMMAIRE

N° 20
FÉVRIER 1990



LISTE DES ANNONCEURS

EDITO

Nous ne sommes pas des inconditionnels de l'édito. Pourtant en voici un second à un mois d'intervalle. En effet, celui du mois dernier a fait vibrer plus d'un téléphone.

Aux bruits de couloirs, nous n'avons reçu aucun démenti ce qui tendrait à valider leur véracité.

A la publication du Workbench Story nous avons reçu un appel de Commodore France. Le constructeur aimerait instaurer une nouvelle forme de communication à l'américaine. En un mot : nouveaux produits et prototypes entièrement accessibles à la presse sous la seule condition d'attendre le top pour les dates de publication des articles. Ceci afin de préserver la stratégie de l'entreprise face à la concurrence. Etre dans le secret des dieux, pourquoi pas !

Au prix du leurre, ce fut un concert d'appels de la part des distributeurs et revendeurs. C'était un test, nous nous demandions si ceux-ci lisaient notre revue ! Nous continuerons donc. Après l'article générique de ce mois, nous aborderons dans le détail le SAV (service après vente), la meilleure connaissance de vos revendeurs (sondage et publication des résultats)...

BRUITS DE COULOIRS

Deux petits bruits de couloirs ce mois-ci. Attention, les bruits de couloirs ne sont pas toujours des informations vérifiables, prenez-les réellement au conditionnel. Or donc, IL SEMBLERAIT que Commodore nous prépare une console de jeu à base d'Amiga 500 (sans clavier), peut-être encore muni de son lecteur de disquette mais surtout équipé d'un CD Rom. Deuxième bruit, un super Amiga 500 muni de deux mégas, d'une carte Fliker Fixer serait également à l'étude. Pourquoi ? L'Amiga 2000 disparaîtra-t-il de la gamme au profit du 2500 (un 2000 tout équipé) ? Et si ces deux bruits n'en formaient qu'un seul, pour une super console. A suivre...

Commodore Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L —1 bis, rue de Paradis, 75010 Paris.
Tél: Rédaction (1) 42 46 92 90 · Publicité : (1) 42 47 12 16 · Abonnement VPC : (1) 43 98 02 28 · Télécopieur : (1) 47 70 08 21.
PUBLICATION — Directeur de la publication: Jean-Yves Primas. Assistante générale : Christine Robert. REDACTION — Rédacteur en Chef: Yves Huitric. Secrétaire de rédaction: Stéphane Schreiber. Chefs de rubrique: Stéphane Schreiber, Michel Champion. Correspondant étranger : Romain Canonge. Ont collaboré: B. de Mil, Centaure, Thierry et Laurent Charbonnel, Laure Elardy, Little Zeus Brothers, Max, Olivier Mangon, Etienne Mouratila, Phantasia, Philippe Marcos, Zarma Phong. — Conception maquette: Alain Seyer. Couverture: Bernard Martinez. FABRICATION — Photocomposition : Compogram, 75010 Paris; MBG 94 Saint Maurice. Photogravure: Clémenceau Photogravure, 94 Villejuif. Impression: La Haye-Les-Mureaux, 78 Les Mureaux. Diffusion: N.M.P.P. Dépot légal: 1er trimestre 1990. Commission paritaire: en cours. Tirage de ce numéro: 35 000 ex.
PUBLICITE : Jean-Yves Primas.





PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT

Attention, ceci n'est pas une news standard, mais un véritable faire-part de naissance : Alliance Informatique vient en effet de voir officiellement le jour. Le papa et la maman se portent bien, merci pour eux.

Mais qu'est-ce donc qu'Alliance Informatique ? Il s'agit au départ d'une excellente initiative de la part de plusieurs sociétés spécialisées dans le conseil et le service dans différents domaines d'activités. On y trouve ainsi des revendeurs « grand public » (Video-Shop, Run Informatique), des revendeurs « professionnels » (Intelcom, B. A. O.) et des prestataires de services (Amsys, Telesoft). Le but est simple : offrir aux usagers quels qu'ils soient (particuliers aussi bien que professionnels) un éventail aussi complet que possible tant au niveau des services offerts que des compétences. Un pari ambitieux. **Alliance Informatique, 45, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tel : 42.86.03.44. Fax : 42.86.01.22.**

PACK DE 6 OU PACK DE 12 ?

Commodore France continue dans sa (bonne) lancée des packs et cadeaux... C'est maintenant au tour de l'Amiga Business Pack de voir le jour, avec dans sa petite malette en carton : SuperBase Professionnal (SGBD distribué par Micro-Application ; pas la meilleure version, mais déjà très satisfaisante), Maxiplan Plus (tableur graphique distribué par The Disc Compagny) et Excellence ! (traitement de texte distribué par M. A. D, sans doute le meilleur des trois).

D'après Commodore, ce pack a été créé pour répondre aux trois principales exigences de l'entreprise, à savoir communiquer, gérer et décider. Il fonctionne sur tout Amiga 500, 2000 ou 2500 équipé au minimum d'un méga-octets de mémoire vive et coûte la bagatelle de 3.490 F hors-taxes. Notez enfin que le support est assuré par les éditeurs/distributeurs des trois logiciels sus- cités et non par Commodore France.

Pour toute information complémentaire, composer le 36.14 code Commodore sur votre Minitel.



COMPLETEMENT FOOT

Les gens de chez Titus, qui décidément font beaucoup parler d'eux ces temps-ci, annoncent, non sans une certaine fierté difficilement dissimulée, on les comprend, la Première Coupe de France de Football sur micro-ordinateur.

Celle-ci se déroulera le mercredi 7 mars 1990 à l'auditorium de la FNAC du Forum des Halles, à Paris. 32 titulaires et 32 suppléants seront tirés au sort à partir de bulletins mis à la disposition du public dans les principaux magazines de presse spécialisée : Génération 4, Joystick Mensuel et Tilt Microloisirs (et nous, on sent mauvais ?). Les petits veinards s'affronteront sur 8 Amiga 500 munis chacun de 2 joysticks SpeedKing de Konix. Bien que cela ne soit pas explicitement... heu... explicité, quelques indiscrétions laissent à penser que c'est Kick Off d'Anco, distribué chez nous par Titus, d'ailleurs, qui servira de support à cette manifestation peu banale qui, je cite, « devrait prouver qu'aujourd'hui, les micro-ordinateurs peuvent procurer des satisfactions, des joies et des sensations, au même titre que les compétitions sportives ». A ceci près qu'un incident comme celui du stade du Heysel, sur micro, ne me fera jamais ni chaud ni froid.

Quoiqu'il en soit, le gagnant se verra remettre un Amiga 500 tout neuf et aura la chance de voir sa trombine à la télé dans l'émission de Cyril « j'ai la mèche comme papa » Drevet sur FR3.

25 MEGAS DANS LES POUMONS

Le nouvel ordinateur Commodore est un compatible PC-AT équipé d'un microprocesseur 80386 DX à 25 Mhz, d'un lecteur 5'' 1/4 et d'un lecteur 3'' 1/2 en standard. Baptisé PC 60 III, le petit nouveau ne coûte que la bagatelle de 38.990 F HT tout nu à 58.990 F HT équipé d'un disque dur 200 Mo et d'un écran VGA couleur 14 ». Avis aux petits curieux : il est entièrement conçu et produit dans la nouvelle usine Commodore de Braunschweig en RFA.

SPECIAL AMIGA

TOUS LES SAMEDIS DU
MOIS DE FEVRIER,

PRESENTATION DES
NOUVEAUTES:

DELUXE VIDEO III
PERFECT SOUND 3.0
CALIGARI PRO
DIGIVIEW 4.0
AMIGATEX
DISQUE DUR A500

PRIX PROMOTIONNELS
SUR CES PRODUITS JUSQU'AU 28 FEVRIER

CATALOGUE
SUR DEMANDE
AU 64.97.96.54

CE N'EST SANS DOUTE PAS
UN HASARD SI PARMI NOS
REFERENCES FIGURENT DE
GRANDES ENTREPRISES:

AIR FRANCE
GROUPE HACHETTE
AGENCE SYGMA

EN EXCLUSIVITE

CALIGARI

LE LOGICIEL DE CREATION D'IMAGES DE
SYNTHESE EN TEMPS REEL
SUR TOUTE LA GAMME AMIGA
SPECIALEMENT DESTINE AUX
PROFESSIONNELS DE LA VIDEO
DISQUETTE DEMO: 100 F

AMIGATEX

LE LOGICIEL DE COMPOSITION
DE L'IMPOSSIBLE : FORMULES
MATHEMATIQUES COMPLEXES,
TABLEAUX, FORMULAIRES, ETC ....
DISQUETTE DEMO 50 F

REQUESTER CHANGER

CREEZ VOUS-MEME, VOS PROPRES
REQUESTER EN FRANCAIS, AVEC LES
EXPRESSIONS QUE VOUS SOUHAITEZ
VOIR APPARAITRE DANS LES FENETRES
DISQUETTE AVEC NOTICE EN FRANCAIS 44 F
(en chèque ou timbres)

MIAMI

(abonnement 150 F)

LE MAGAZINE AMIGA PUBLIE PAR NOS
SOINS OU VOUS TROUVEREZ TOUTES LES
INFOS SUR VOTRE BELLE MACHINE

tout abonne a 10% de remise sur notre catalogue
Qu'on se le dise !!!

ESSONNE MAILING

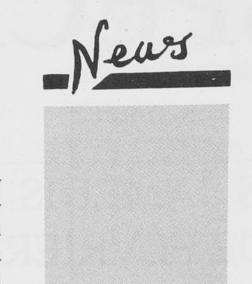
distributeur et centre technique agréé
COMMODORE
3, impasse Jules Dalou
91000 EVRY
64.97.96.54

Y'A TOUT BON !

Notre confrère Ventes Informatiques, dans son numéro de décembre 89/janvier 90, brosse un portrait plutôt flatteur de la Solution PAO de Commodore (qui comprend, rappelons-le, un Amiga 2500 avec 3 Mo de mémoire et un disque dur 40 Mo, une imprimante laser Nec LC890 Silent-Writer et les logiciels Professional Page et Professional Draw). Mais ce qui a surtout retenu l'attention de Ventes Informatique, est le fascicule offert aux revendeurs, « guide argumentaire d'une rare qualité tant par sa présentation que par son contenu ». Ce guide explique en effet de A à Z tout ce que le revendeur doit savoir pour vendre de la PAO à des professionnels, depuis la mise en page jusqu'à l'impression finale (celle avec les films et typons, pas l'imprimante). Qui plus est, ce guide compare la Solution Commodore à celles des concurrents MacIntosh et PC !

NOUVEAUX Z'A.M.I.E

Le magazin A. M. I. E recherche des vendeurs et techniciens de maintenance, si possible compétents, sur matériel Amiga et/ou Atari STF-STE. N'hésitez surtout pas à prendre contact avec A. M. I. E au 43.57.48.20.



FANZINE

Alors que notre « Amiga Around the World » dans ce même numéro était déjà écrit et pour ainsi dire sous presse, nous avons reçu un fanzine du nom de Softilège qui est ma foi fort intéressant.

Entièrement réalisé sur un Amiga 500 (avec 1 Mo de mémoire tout de même et Professional Page), Softilège se veut différent des autres journaux d'informatiques qui, d'après l'édito, « se ressemblent tous et n'apportent rien de plus qu'un autre » (sic). Et ça, pour être différent, il l'est ! Vous n'y trouverez rien qui parle de l'Amiga en particulier, mais plutôt de la micro en général. Et encore, entièrement ciblé sur un thème bien précis (le premier numéro était un spécial SF, le prochain sera un spécial Jeux de Rôles). Donc, pas de tests de jeux ni de matériel quelconque, mais des articles de fond, des interviews à ne plus savoir qu'en faire. Je conseille d'ailleurs tout particulièrement l'article sur la série culte « Le Prisonnier » de et avec Patrick Mac Goohan.

Softilège coûte 20 francs, est mensuel (abonnement pour 6 numéros : 100 F) et est édité par **Softilège, Dominique Poulain, 17, rue Gramme, 75015 Paris.**

BEN MON SALON !

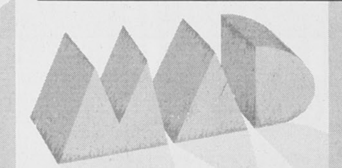
Le second Salon Européen de l'Informatique, organisé par l'A.D.E.I. (Association pour le Développement de l'Enseignement de l'Informatique) se tiendra 22, 23 et 24 mai 1990 à Strasbourg, au nouveau Palais des Congrès. Ce salon se divise en fait en deux modules, le premier présentant les solutions informatiques concernant les différentes corporations professionnelles (PME, PMI, commerçants, artisans, professions libérales) et le second étant basé sur la présence de l'informatique dans le monde de l'éducation. De grandes écoles et universités y seront, paraît- il, présentes. De toute façon, la Commission des Communautés Européennes, qui n'aura pas à faire un trop long chemin, y exposera les différents projets Européens concernant les techniques de l'informatique. Pour plus de renseignements sur ce salon qui promet d'être palpitant, n'hésitez pas à téléphoner à **MM. Gradwohl ou Benhamou au (16) 88.60.31.30 à Strasbourg, donc.**

LASER GAMES

Rainbow Arts, l'éditeur allemand bien connu, surtout pour ses « remakes » de grands classiques, propose une compilation de 10 jeux pour Commodore 64 sur Compact Disc ! Il semblerait que nous tenons enfin là une solution au problème de la lenteur des disquettes sur ce bon vieux C64...

Cette compilation inclut tout de même quelques titres prestigieux : David's Midnight Magic (Broderbund), Leaderboard Golf (Access), Mission Elevator (Softgold), Impossible Mission (Epyx), Dropzone (US Gold), Loderunner (Broderbund), Solomon's Key (US Gold), Jinks (Rainbow Arts), MULE (Electronic Arts) et Fist II (Melbourne House). Plus cinq morceaux musicaux composés par Chris Hülsbeck.

Cette compilation fonctionne avec tout Commodore 64 (pour le 128, vérifiez auparavant) et n'importe quel lecteur de Compact Disc (un cordon de raccordement est fourni dans le package). Le prix en Angleterre est 29.99 livres, soit un peu moins de 350 francs bien de chez nous.



L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000 ARTISTES DE LA MICRO

EXPOSITION & DEMONSTRATION PERMANENTES

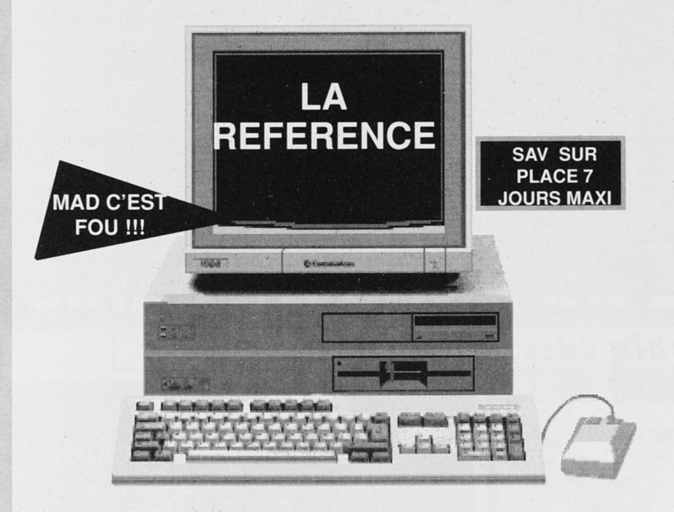
PROMO PACKEDUCAMIGA A2000 AT
A2000 + A1084 + KIT PC/AT A2286
15990,00FRANCS

HARDFRAME C3020 / 20 MEGAS 5490 F.

DISQUE DUR SCSI AUTOBOOT SUR FFS

HARDFRAME C340S/ 40 MEGAS 7990 F.

TRANSFORMEZ VOTRE AMIGA 2000 A EN AMIGA 2000 B 1.3 RENSEIGNEMENTS PAR TELEPHONE



PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	1590	1390	6790	NC	5290
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Extension 1 Mo pour A590
2550	2360	NC	14800	4950	1400
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE DIGI-. GOLD	GENLOCK GST GOLD SP /Y-C	GENLOCK GST GOLD VP	PERFECT SOUND FR.
1090	1690	2540	6990	5990	990
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
4990	15990	1690	NC	5560	760

PROMOS AUTOUR DE L'A500

A590 DISQUE DUR AUTOBOOT 20 MEGAS + 2MEGAS RAM INSTALLES
***6990* Francs**

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko + HORLOGE pour A500
***1090* Francs**

PROMOTION EDUCATION NATIONALE
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
11990 F

PROMOS AUTOUR DE L'A2000

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA2000 autoconfig.

DIP 2/8 PEUPLEE 2 MEGAS	*3990* F.
DIP 2/8 PEUPLEE 4 MEGAS	*6330* F.
DIP 2/8 PEUPLEE 6 MEGAS	*8670* F.
DIP 2/8 PEUPLEE 8 MEGAS	*10990* F.

Distributeurs ! contacter Philippe 48.78.11.65

SOFTS **DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO

DPAINT III	899
DVIDEO 3 PAL	899
PHOTOLAB	630
PHOTON PAINT II	1290
DIGI-PAINT III	NC
DESIGN 3D	890
ANIMATE 4D	4410
INTERFONT	950
DIGIVIEW GOLD 4.0	1995
FANTAVISION	509
SCULPT 3D XL	1190
PROVIDEO	2700
ANIMAGIC	759
THE DIRECTOR	679
PRO. DRAW	1770
PAGEFLIPPER FX	1290

SON/MUSIQUE

DELUXE MUSIC	700
Dr.T's (KCS)	1999
AUDIO MASTER II	NC
TRACK 24	590
BIG BAND	1430
STUDIO 24	1169

LANGA. ET UTIL.

LATTICE 5.0	2439
BUSINESS PACK	4139
MANX C	1790
SUPERBASE PRO	1490
QUARTERBACK	550
PRO. PAGE	3490
GFA BASIC 3.04	750
EXCELLENCE FR	2390
PROJECT D	375
DEVPAC II	690

DIVERTISSEMENT

GREAT COURTS	275
IRON LORDS	260
CHESSMASTER 2000	199
KICK OFF	250
FLIGHT SIMULA.	399
RICK DANGEROUS	199
EXTRA TIME	120
ULTIMA IV	330
SPACE ACE	445
TWIN WORLDS	245
STRYX	175
MOT	275
BLOOD WYCH	275
SCRABBLE	290

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
________________________au prix de__________
________________________au prix de__________
Pour un total de...Francs

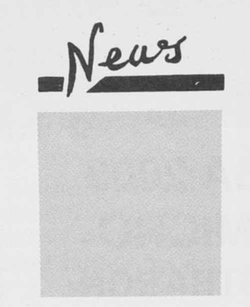
que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | | -
Date d'expiration :
Signature:

.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

PATROL DE FLIC

Highway Patrol II de Microïds sera très bientôt sur vos écrans. II ? Y aurait-il eu un Highway Patrol I auparavant ? Tout juste auguste, mais sur 8 bits. Cette seconde version, tout comme la première d'ailleurs, vous met au volant d'une voiture de flic américain parcourant le désert à la poursuite de chauffards en mal d'excès de vitesse, le tout en 3D très jolie. Mais trêve de bavardage, bavez plutôt devant les écrans qui, si Dieu existe vraiment, devraient orner cette page.



Guide 90 de l'environnement Amiga

Commodore France prépare son catalogue annuel de l'environnement Amiga. Importateurs, éditeurs, distributeurs, renvoyez avant le 15 février 1990 le questionnaire qui vous a été adressé. Pour tout contact, joindre Marie-Laure auprès de Commodore France 46 44 55 55.

BAISSE DE PRIX

CIS opère une baisse de prix sur nombre de ses produits qui va faire beaucoup d'heureux, les voici en détail :

— Hard Card GVP (carte disque dur).
- GVP HC/20 20 Mo 40 ms (6 590 à 5 990 F).
- GVP HC/30 30 Mo 28 ms (7 590 à 6 990 F).
- GVP HC/45 46 Mo 28 ms (8 500 à 7 690 F).
- GVP HC/40Q 40 Mo 11/19 ms (9 450 à 8 290 F).
- GVP HC/80Q 80 Mo 11/19 ms (13 90 à 12 90 F).

— Module de mémoire supplémentaire Chipak :
- 255 module de 512 Ko, pour IN500 S2 Spirit et A590 Commodore (590 F).
- 300I module de 4 Mo, pour étendre à 8 Mo la carte de RAM 32 bit du système A300 IGVP (9 900 F).

— Carte d'extension ou mémoire Spirit technology :
- SC501 compatible A501, horloge/calendrier 512 Ko (1 190 à 990 F).
- IN500 - 15 carte 1.5 Mo pour A500 (3 190 à 2 990 F).
- IN500 S2 - 2 carte 2 Mo pour A500 (4 850 à 3 990 F).

CIS, nouveautés

CIS annonce deux nouveaux produits GVP pour ce début d'année :
— Une carte SR 8/2 ; carte contrôleur SCSI autoboot, extension Ram 2 Mo extensible à 8 Mo pour A2000 au prix de 6590 F.
— Le Kit A 2501 : une carte 68030 + 68882 à 16 MHz avec contrôleur de disque dur autoboot plus disque dur 40 Mo Quantum 11 ms (15 900 F).

DIGI-VIEW GOLD 4.0

This image was photographed directly from an Amiga 1080 Monitor and shows the new 4096 color Dynamic HiRes Mode available with Digi-View 4.0.

UP DATE DIGIVIEW 4.0 DISPONIBLE - MANUEL EN FRANÇAIS

CICI REPRÉSENTANT EXCLUSIF NEWTEK
vous apporte :

une DOCUMENTATION des manuels en français

une GARANTIE 6 mois échange standard
(valable uniquement sur présentation de la carte de garantie NEWTEK CICI

des "UP DATE" disponibles immédiatement
(possible uniquement sur présentation de la carte de garantie NEWTEK CICI

Revendeurs, nous consulter pour nouveau tarif.



136 RUE LAMARCK
75018 PARIS
TEL. 16 (1) 42.26.12.92
FAX. 16 (1) 42.28.34.48



AMIGA AROUND THE WORLD

En ce début d'année 1990, à l'aube de l'Europe enfin européenne, il nous a semblé judicieux de vous présenter nos confrères à travers le monde...



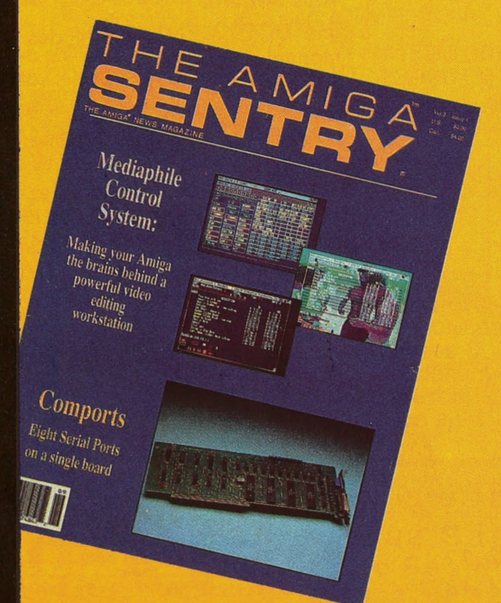


Bien entendu, cette liste ne saurait être exhaustive ; il existe beaucoup trop de journaux ou fanzines dédiés à l'Amiga sur notre planète pour que nous puissions sinon les connaître tous, du moins les citer ici. De toute façon, le choix a été simple : nous nous sommes cantonnés à ceux en notre possession, autrement dit ceux disponibles en France soit dans les libraries étrangères (Brentannos ou WHSimth's pour les parisiens) soit directement chez certains revendeurs malicieux.

ETATS-UNIS

Il était normal que nous commencions ce petit tour du monde par le pays qui a vu naître l'Amiga. Les publications qui lui sont dédiées sont légions, aussi ne citerons-nous ici que les plus connus.

A commencer par **Amiga World**, sans aucun doute LA référence en la matière. Plus qu'un magazine, **Amiga World** se rapproche beaucoup de la revue de luxe, style Play Boy ou Cosmopolitan (par le contenant, j'entends, le contenu restant, lui, légèrement plus intéressant que les sus-cités). **Commodore Magazine** vient certainement en seconde position. Longtemps dédié aux Commodore 64 et 128, il s'est, comme beaucoup, rapidement mis à l'Amiga (mais reste fidèle au 64 qui lui rapporte tout de même plus de la moitié de ses recettes de publicités...). Il semble également important de citer ici **The Amiga Sentry.** Bien qu'entièrement réalisé en PAO (sur Amiga ?), le papier de qualité renferme des articles sur toutes les nouveautés Amiga du mois.





ALLEMAGNE

Chez nos voisins d'Outre-Rhin aussi, la masse de «magazinen» dédiés à notre machine est assez importante. La seconde patrie de l'Amiga tient à le faire vivre, ça se comprend. Le papier est souvent de qualité plus que médiocre (même Le Monde fait mieux...), mais le contenu est, pour celui qui possède un bon dictionnaire allemand-français, des plus intéressants. Un point commun à toutes les publications germaniques : l'abondance et l'importance donnée au Domaine Public.



Amiga Welt (notez au passage l'originalité des titres : Amiga World, Amiga Welt...) est sans doute le plus beau de tous. Du haut de ses 150 pages, il parle de tout, tout de qui est disponible sur l'Amiga. Incontournable.

Amiga Magazin est le pendant technique d'Amiga Welt. Edité par la sacro-sainte Markt & Technik, son contenu est beaucoup plus « Technik » que « Markt ». Avec ces deux journaux sous le bras, il n'est plus étonnant que les petits buveurs de bière soient les meilleurs programmeurs sur Amiga d'Europe...

Amiga Special se positionne quant à lui au juste milieu des deux sus-cités. Autant d'actualité que technique, il laisse cependant un arrière goût de trop peu. 96 pages, c'est certes mieux que 92, mais c'est encore pas assez...

GRANDE BRETAGNE

On trouve outre-Manche quelques magazines Amiga, bien que la tendance soit plutôt, tout comme chez nous d'ailleurs, aux multi-machines. La tendance chez les mangeurs de pudding est plutôt au jeu, ce qui explique que la moitié au moins de chaque magazine y soit consacrée.

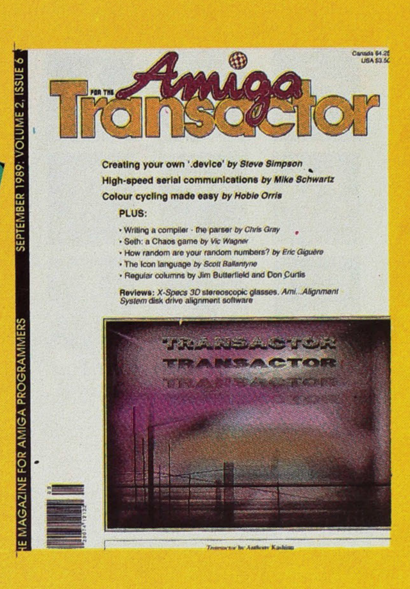
Le plus connu d'entre tous est sans aucun doute **Amiga Computing**, édité par Database Publications (à qui l'on doit aussi Amstrad Computing, Atari Computing, PC Compatibles Computing, Sinclair Computing, etc.). Toutes les publications Database se caractérisent par une qualité aussi bien visuelle (maquette très « clean », papier brillant, etc.) que rédactionnelle (articles de fond, reportages, etc.).

Amiga User International est de son côté légèrement plus axé programmation que son confrère du dessus. La partie magazine n'est pas pour autant délaissée même si la présentation laisse quelque peu à désirer et rend Amiga User International moins agréable à l'œil qu'**Amiga Computing**.

CANADA

Le géant voisin des Etats-Unis n'est pas en reste non plus. Peut-être du fait même de la proximité des deux pays, d'ailleurs. **AmigoTimes** est sans doute le plus beau d'entre tous. Entièrement réalisé en PAO sur Amiga, il se distingue par une qualité de papier exceptionnelle, un nombre de pages impressionnant et un rapport rédactionnel/pub faramineux ! Le contenu est quant à lui d'un intérêt certain, surtout pour le PAOiste en herbe, qui y trouvera des tests comparatifs des logiciels de mise en page, des trucs et astuces d'utilisation des logiciels de mise en page, des tests de matériels complémentaires aux logiciels de mise en page (scanners, imprimantes laser, etc.), bref, tout ce qui a un rapport plus ou moins éloigné avec les logiciels de mise en page. La Bible de la PAO sur Amiga, quoi.

Trasactor for the Amiga est quant à lui totalement et uniquement axé sur la programmation. Le principe est simple : des auteurs, connus ou non, écrivent un (des) article(s) qui, s'ils sont jugés suffisamment intéressants par la rédaction, sont publiés sans



autre forme de procès. C'est ainsi que l'on y trouve des papiers de John Toebes, Charlie Healths, Eric Giguère, Scott Ballantynes et compagnie. D'ailleurs, si Transactor for the Amiga a inspiré la rubrique « Transactor » de l'Amiga NewsTech, ce n'est certainement pas pour rien...

ITALIE

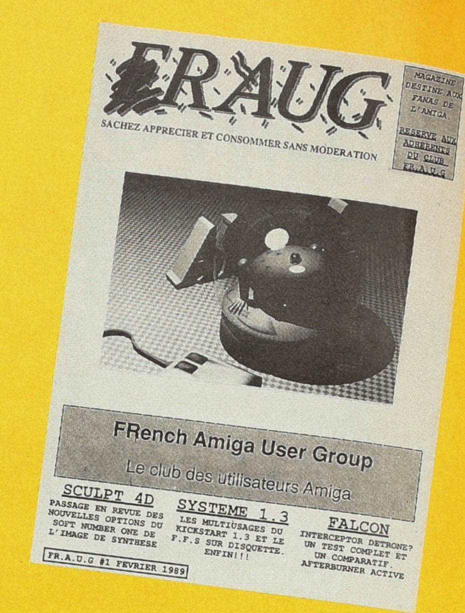
Nous n'avons en notre possession qu'un seul magazine-spaghetti, qui répond au doux nom d'**EnigmA** (A majuscule, comme Amiga, bien entendu). Bien que la présentation fasse un peu « fanzine » sur les bords (notamment au niveau des illustrations, toutes imprimées directement de l'écran de l'Amiga et en couleurs s'il vous plaît), il s'adresse autant au débutant qu'à l'utilisateur un tant soit peu confirmé. Le vrai pro, lui, risque de rester quelque peu sur sa faim.



FRANCE

Ben oui, quand même, en France, on a quelques revues dédiées à l'Amiga. Bof, pas lourd, seulement deux : nous et eux. Nous, c'est **Commodore Revue.** Pas de blabla, vous nous connaissez, avec nos défauts et nos qualités. Eux, c'est **A-News**, anciennement Amiga News, obligé de changer de titre à la suite d'affaires pas très claires avec Commodore France (celà dit et à mon humble avis, Bruce Lepper n'a pas perdu au change, **A-News** étant un titre beaucoup plus « frappeur », commercialement parlant). Alors que nous nous adressons plutôt à « monsieur tout le monde », même si notre cahier technique et nos pages de jeux essayent de raccoler l'autre moitié de la population Amiga française, **A-News** est dès le départ ciblé « bidouilleurs de tous poils » : bidouilleurs en programmation, bien sûr, mais aussi en vidéo, dessin (le Yeti et sa trame... Un monument !), etc. Ce qui est loin d'être péjoratif. Signalons enfin qu'aussi bien **Commodore Revue** qu'**A-News** peuvent être également trouvés en Belgique et en Suisse.



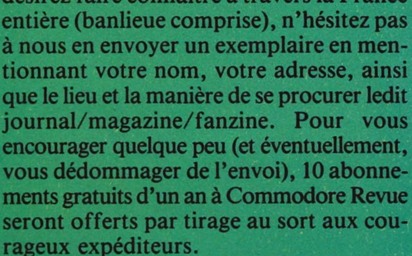


LES FANZINES

A l'heure où j'écris ces lignes, nous n'en connaissons qu'un : il s'agit de **Fraug**, le magazine du FRench Amiga User Group, réservé aux adhérents du club. Lui aussi réalisé en PAO sur l'Amiga, il accueille notamment des groupes comme les Gourous (qui sévirent quelques temps chez **A-News** puis chez nous) et Tecsoft, alias les Wildcopper (ou le Gang des Poissons Rouges Sauvages, au choix).

Stéphane Schreiber





Dans le but de compléter ce mini-dossier « Amiga Around the World », Commodore Revue lance un appel à ses lecteurs : si vous êtes en possession de journaux ou magazines étrangers dont nous n'avons pas parlé ici, ou si vous éditez un fanzine que vous désirez faire connaître à travers la France entière (banlieue comprise), n'hésitez pas à nous en envoyer un exemplaire en mentionnant votre nom, votre adresse, ainsi que le lieu et la manière de se procurer ledit journal/magazine/fanzine. Pour vous encourager quelque peu (et éventuellement, vous dédommager de l'envoi), 10 abonnements gratuits d'un an à Commodore Revue seront offerts par tirage au sort aux courageux expéditeurs.

Carnet d'adresses

Commodore Magazine, 1200 Wilson Drive, West Chester, PA 19380, USA.
The Amiga Sentry, TAS Publications, 706 Old Marple Road, Springfield, PA 19064, USA.
Amiga Computing, Database Publications Ltd, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield, SK10 4NP, United Kingdom.
Amiga User International, Croftward Ltd, Finsbury Business Centre, 40 Bowling Green Lane, London EC1R One, United Kingdom.
Amiga Welt, IDG Communications Verlag AG, Vertrieb, Rheinstrasse 28, D-8000 München 40, Deutschland.
Amiga Magazine, Markt & Technik, Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel_Strasse, 8013 Haar bei München, Deutschland.
Amiga Special, Hammerbühlstrasse 2, D-8999 Scheidegg, Deutschland. Transactor for the Amiga, Croftward Publishing Inc., 1085 West Wilmot Street, Richmond Hill, Ontario, L4B 1K7.
EnigmA, Free Time Editions, Via Sassoferrato 1, 20135 Milano, Italia.
Commodore Revue, 1 bis rue de Paradis, 75010 Paris, France.
A-News, NewsEditions SARL, ZA Blis, 24500 Eymet, France.
FR.A.U.G., BP 64, Biarritz Cedex, France.

3615 COMREV

-

TRIBUNES

-

FORUMS

-

P.A.

-

JEUX

-

EDITORIAL

-

ENVIRONNEMENT

-

HIT PARADE

-

TELECHARGEMENT

-

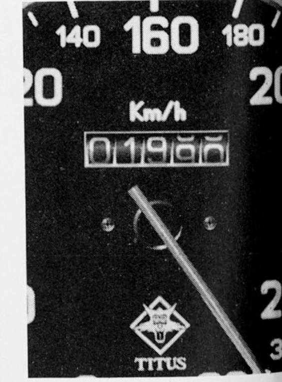
EN DIRECT

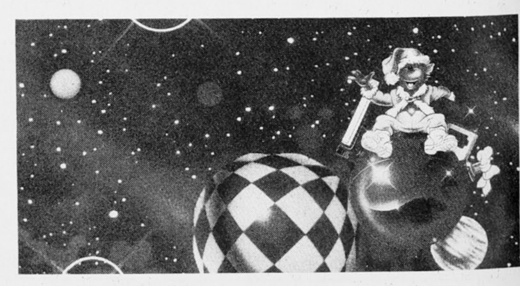
-

NOUS VOUS REMERCIONS, VOUS TOUS LES LECTEURS, ÉDITEURS, REVENDEURS, DISTRIBUTEURS ET TOUS LES AUTRES POUR VOS VŒUX DE NOUVELLE ANNÉE 1990 :

MICROIDS, TITUS, LORICIEL, LANKHOR, SILMARILS, VIRGIN, MICRO APPLICATION, COMMODORE FRANCE, GREMLIN, ELITE, LA POSTE, LES NOUVELLES MESSAGERIES DE LA PRESSE PARISIENNE, PHILLIPE, SAGHA COMMUNICATION, MONTBUILT, LA COMMANDE ELECTRONIQUE, GÉNÉRAL, TRIANGLE, WELLDONE, INFOGRAMES, INNELEC, PRÉSENCE INTERNATIONNALE... LA LISTE N'EST PAS TERMINÉE ● NOUS TENONS A DIRE UN PETIT MOT EN PARTICULIER SUR LES VŒUX DE COKTEL VISION. NOUS AVONS EN EFFET REÇU LEURS VŒUX SUR DISQUETTE TROIS POUCES ET DEMI. FEUX D'ARTIFICES ET CHANSONNETTES ÉTAIENT AU PROGRAMME. PROCÉDÉ ORIGINAL ET SYMPA ● VOICI QUELQUES-UNES DE VOS CARTES, CHOISIES AU HASARD PARMI CELLES QUE NOUS AVONS REÇU ● TOUS NOS VOEUX ÉGALEMENT A FRANK LANNE, PRÉSIDENT DE COMMODORE FRANCE. LES CHASSEURS DE TÊTES ONT ENCORE FRAPPÉS ET C'EST VERS D'AUTRES CIEUX QUE VA PARTIR F. LANNE DANS QUELQUES MOIS. NOUS NE CONNAISSONS PAS ENCORE LE NOM DE SON SUCCESSEUR ● MATHIEU CÉDRIC LA MOQUETTE EST MAINTENANT SÈCHE ET PROPRE, REND NOUS LE PANTALON QU'ON T'A PRÊTÉ.







CHERE COMMODORE REVUE



Commodore Revue
1 bis rue de Paradis

75010 Paris

Woluwe St. Etienne, 2 janvier 1990

ref:DV/mar010

Messieurs,

Suite au ton agressif et injustifié de la lettre d'un de vos lecteurs, Monsieur Duvillier, parue dans votre magazine du mois de décembre 89, nous vous demandons de publier notre réponse dans votre prochain numéro.

Il est vrai qu'à Bureau 89, Commodore a exposé très peu d'appareils. Deux machines seulement étaient mises en évidence, un **AMIGA 2500 et MONITEUR MULTISYNC,** et un **PC 40-III.**

Monsieur Duvillier a certainement remarqué trois moniteurs géants **MITSUBISHI XC-3710 (diamètre de 37").** Ces écrans étaients raccordés chacun à un **AMIGA 2500.** (Les ordinateurs n'étaient pas visibles par le public). Nous avions préparés sur ces machines dix présentations différentes avec des animations (3D et 2D), ainsi que des écrans graphiques réalisés avec différents Software Amiga. Celles-ci étaient rassemblées dans un Slideshow Interactif grâce à "The director". Les thèmes de ces présentations étaient l'**AMIGA** et les **PC**. Les données de ces "**slideshows**" représentaient plus que 30 Mb.

Pour le dire gentillement, c'est très étrange et incompréhensible que notre "**connaisseur d'Amiga"** n'aie pas remarqué que les présentations sur les écrans géants étaient un travail professionel réalisé uniquement avec l'**AMIGA** et non avec le **PC**. Le but de **COMMODORE** était de convaincre les utilisateurs du monde de la communication et du monde professionnel en général, sur base d'un travail visuel entièrement réalisé sur l'**AMIGA**, des possibilités des produits **COMMODORE** et en particulier de l'**AMIGA**.

Commodore Computer n.v.-s.a.
Leuvensesteenweg 43, Chaussée de Louvain – 1940 St.-Stevens-Woluwe
☎ (02) 721 48 70 – Tlx. 24 779 – Fax 721 44 05
B.T.W.-T.V.A. 419 971 693 – H.R.B.-R.C.B. 424 359 – Prk.-C.C.P. 000-1477115-96 – KB 436-7140001-84 – G.B. 210-0445400-28



Ce monsieur apparemment n'arrive pas à trouver un distributeur professionnel à Bruxelles. Sans hésiter, nous lui conseillons de s'adresser, entre autres, à **MIROIR COMPUTER SYSTEMS**, Avenue de Laeken 33, 1040 Bruxelles, ou encore à **INFORMATIC FORUM**, Passage 44, 1000 Bruxelles où il pourra assister à une démonstration approfondie des possibilités de l'AMIGA.

COMMODORE BELGIQUE est actuellement en discussion avec plusieurs sociétés spécialisées dans l'importation et la distribution de Software professionel sur le marché belge, afin qu'elle assurent l'approvisionnement et le support de nos dealers spécialisées en AMIGA. En attendant, nous avons décidé d'importer provisoirement quelques logiciels importants dans des applications verticales (DTP, Vidéo, Grafisme, CAD).

Le plus **pénible et inexact** sont les mots : "**J'accuse Commodore Belgique d'être composé d'une bande d'incapables qui se reposent sur les PC**". Notre département Support AMIGA est reconnu aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du pays, tant par des utilisateurs et les software developpers, que par les distributeurs comme un des meilleurs du monde entier, en ce qui concerne sa connaissance d'applications et configurations des systèmes.

Si nous ne croyions pas nous même en l'Amiga, est-ce que 90 % des machines utilisés pour effectuer le travail administratif dans nos bureaux, seraient des Amiga?

Notre participation à Bureau 89 avec des présentations Amiga, notre présence à CAD/CAM Courtrai (une des expositions les plus importantes d'Europe au niveau de CAD) et ACF (Audio Visual Creative Fair - vidéo professionnel) et notre participation en janvier 1990 à l'exposition Desktop Publishing 90, démontre très clairement notre volonté de soutenir et de développer l'univers de l'Amiga en Belgique.

Nous espérons que dans l'avenir vos lecteurs, nous consulterons et jugerons de nos capacités en matière d'AMIGA, avant de porter des jugements sans fondements qui ne peuvent que nuire au développement de **CETTE MERVEILLEUSE MACHINE** dans le monde professionnel.

D. Verhetsel
Marketing Assistent

Notre page courrier de ce mois-ci est entièrement consacrée à Commodore Belgique, qui a pris l'initiative de répondre à la lettre un tantinet agressive publiée dans notre numéro 18.

Nous avons pris le parti de publier cette réponse non pas composée comme une page « normale » du journal, mais carrément et simplement photocopiée, afin que l'expression « reproduire fidèlement et en intégralité » puisse prendre tout son sens. A l'usage des aveugles et des non-voyants, cette lettre est signée D. Verhetsel, qui occupe le poste de « Marketing Assistent » au sein de Commodore Belgique.
$$$ et hop ! c'est ici qu'on case la lettre$$$
Nous tenons tout particulièrement à remercier Commodore Belgique de s'exprimer ainsi dans nos colonnes, ainsi que nous en avions émis le souhait. Mais nous lançons également un appel à nos lecteurs belges (particuliers ou revendeurs Commodore/Amiga) car, suivant la célèbre doctrine, « trois avis valent mieux que deux » : n'hésitez surtout pas à nous faire part de vos commentaires et témoignages sur la situation de l'Amiga dans le plat pays, quel que soit votre avis sur la question. Commodore Revue se place volontiers en intermédiaire entre vous et Commodore Belgique — ou entre vous et les utilisateurs, tout dépend de quel côté on se place.

POINT 8

LE MARIAGE DE LA MICRO INFORMATIQUE ET DE LA VIDEO

94, bd BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS
ouvert du lundi au samedi de **10 h à 19 h 30**
Tél. : (1) 43 55 70 05 - Fax : (1)47 00 14 85



Pour la première fois en France. **Point 8** propose "Les SESSIONS-PASSION". Venez partager nos coups de cœur pour des matériels nouveaux, mal connus ou méconnus. Tous leurs secrets enfin dévoilés, vous pourrez échanger vos expériences, vérifier vos impressions, actualiser vos connaissances et poser les questions jusqu'alors sans réponse.

LES SESSIONS-PASSION,
C'EST CHAQUE SAMEDI A 14H30 ET C'EST GRATUIT !

Sur la sellette prochainement : table de mixage PANASONIC WJ M x 10, titreur XVT 550 SONY, VIDEOCUT 20 HAMA, banc de montage S'/VHS, AMIGA 2000, GENLOCK, etc.

Inscription et participation gratuite au 43 55 70 05, nombre de participants limités.

DEMONSTRATION, CONSULTATION ET CONSEILS SUR RENDEZ-VOUS : TEL. : (1) 43 55 70 05

LES NOUVEAUTES

SONY

CCD V 900 HI 8 CAMESCOPE	14 900
CCD TR 55 CAMESCOPE	11 490
RME 80 TELECOMMANDE	1 150
X VC 900 EFFETS SPECIAUX	7 900
X VT 550 TITREUR	6 900

JVC

GR S 707 CAMESCOPE SVHS	18 900

PANASONIC

NVF S 100 F MAGNETOSCOPE S/VHS	14 900
AG 7330 MAGNETOSCOPE PRO S/VHS	25 000

GENLOCK

GST Gold SP Genlock SATV Y/C	6 190
GST 2000 YC Genlock Pro Y/C	17 685

VIDEOPILOT

Unité de Montage	9 990

LES PROMOTIONS

SONY

CCD F500 CAMESCOPE	9 900
CCD V200 CAMESCOPE	14 900

JVC

GFS 1000 CAMESCOPE S/VHS	19 900

COMMODORE

AMIGA 2000	9 900
MONITEUR 1084 P	2 790

MAGNI

GENLOCK PRO	17 500

SONY K7 8mm

3 P 590 Ciné	279
2 P 5 30 MP	112
2 P5 60 MP	135
P5 30 HG	77
P5 60 HG	92
P5 90 HG	112

ET TOUJOURS

SONY

EV S 800 B MAGNETOSCOPE8	12 500
RME 300 TABLE DE MONTAGE	5 850

PANASONIC

WJ MX 10 REGIE D'EFFETS	18 900

HAMA

VIDEO CUT 10 + MONTAGE	8 900
VIDEO CUT 20 + TIME CODE	18 900
VIDEO SCRIPT 55 GENERATEUR DE CARACTERES Y/C	8 900

EN EXCLUSIVITE Optique HAMA

44380	grand angle 0,5 x	1 090
44381	Télé 1,5 x	1 290
44385	Télé 4,0 x	2 880
44387	Télé 5,5 x	2 990
44388	Télé 12 x	8 190

SONY PRO

EVO 720 EDITEUR DE MONTAGE 8MM	49 900TTC

CONDITIONS : COLLECTIVITES, ECOLES, ADMINISTRATIONS, ENTREPRISES, CONDITIONS DE FINANCEMENT

NOS PRIX S'ENTENDENT TTC SOUS RESERVE DES STOCKS DISPONIBLES ET DES FLUCTUATIONS DU MARCHE

INFO 8

Les SESSIONS-PASSIONS sont ouvertes.
Arrivage imminent du banc de montage S/VHS Pro
Les nouveautés du consumer électronique SHOW 90 de LAS VEGAS

CONFIGURATIONS

TOURNAGE MONTAGE Y/C
CCD V 900 + RME 300 + HRS 5000 S JVC — **34 900 F**
OPTION AMIGA 500 + Extension 512 K + GSI gold Y/C + D Paint III — **12 900 F** en sus

MONTAGE S/VHS PANASONIC :
AG 7130 + AGi A34 : Lecteur + AGA 750 : Editeur de montage + AG 7500 : Enregistreur — **80 330 F HT**

"HOBBYST" 2000
AMIGA 2000 + 1084 Coul. + A 2058 ext. 2 mégas + GST gold + D PAINT III + VIDEO GENERIC MASTER + formation — **28 590 F**

Bulletin de demande de documentation ☐
de commande ☐
d'inscription au Sessions-Passion ☐
type de matériel intéressé ☐

Nom : .... Prénom : ....
Profession : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Tél. : ....
Qte : .... Désignation : ....
Prix : .... Montant : ....
Règlement : chèque ☐ Mandat : ☐



BON DE COMMANDE

Remplissez le bon lisiblement et expédiez-le accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou CCP à :
COMMODORE REVUE VPC, 17, rue de la Prévoyance, 94300 Vincennes.

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ______________________ CODE POSTAL : ☐☐☐☐☐ VILLE : ______________________

Mon ordinateur est : ______________________

☐ **Je m'abonne** à 11 numéros de COMMODORE REVUE je recevrai en cadeau 1 superbe reliure et aussi droit de passer une petite annonce gratuite.
Pour un réabonnement cocher ici ☐
☐ France métropolitaine .... 300 F
☐ Etranger DOM/TOM .... 385 F
☐ Etranger par avion .... 440 F

☐ **Anciens numéros** PORT GRATUIT
Cochez les numéros que vous désirez :
☐1, ☐2, ☐3, ☐4, ☐5, ☐6, ☐7, ☐8, ☐9, ☐10, ☐11, ☐12, ☐13, ☐14, ☐15, ☐16
Je commande _____ anciennes revues au prix de 25 F

☐ **Guide de l'Amiga** PORT GRATUIT
Je commande _____ guides au prix unitaire de 48 F.

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

JE COMMANDE

ARTICLE	REF	QUTE	PRIX TOTAL

Frais de port ; 27 F jusqu'à 350 F d'achat.
35 F au-dessus de 350 F .... ☐
Etranger, DOM-TOM + 33 F .... ☐
TOTAL ☐

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

SHOPPING



GUIDE DE L'AMIGA

48 F port gratuit

T-SHIRT



100% coton lavable machine.
Blanc imprimé.
T-SHIRT MEDIUM
réf. 2010..............60 F
T-SHIRT LARGE
réf. 2040..............60 F
T-SHIRT XL
réf. 2060..............60 F

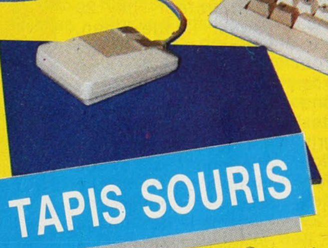
ETIQUETTES AUTOCOLLANTES

Spéciales imprimantes existe en 3 de front 89×36 ou 1 de front 89×36
100 ETIQUETTES 89×36
réf. 7110 ....15 F
500 ETIQUETTES 89×36
réf. 7150 ....50 F
100 ETIQUETTES 89×36
réf. 7310 ....18 F
500 ETIQUETTES 89×36
réf. 7350 ....60 F



HOUSSES DE LUXE

Grâce à cette housse de luxe en simili cuir, vous protègerez votre ordinateur.
HOUSSE CLAVIER AMIGA 500/1000
réf. 4230 .... 95 F
HOUSSE CLAVIER AMIGA 2000
réf. 4240 .... 99 F
HOUSSE MONITEUR 1901
réf. 4250 ....125 F
HOUSSE MONITEUR 1801
réf. 4260 ....125 F



TAPIS SOURIS

Grâce à ce tapis en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris.
TAPIS SOURIS réf. 4310...55 F

KIT TELE-CHARGEMENT COMREV

1 câble minitel pour A 500 et A 2000 la disquette 3''1/2 Channel soft pour télécharger des quantités de logiciel sur COMREV 3615.
KIT COMREV câble+logiciel
réf. 5500 ....149 F
LOGICIEL CHANNEL SOFT téléchargement
réf. 5510 .... 55 F
CABLE minitel Amiga 500/2000
réf. 5520 ....110 F

SAC DE SPORT

70×30×40 cm avec compartiment nylon traité imperméable bleu
SAC réf. 2500...200 F

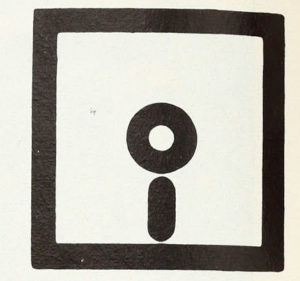
JOGGING

50% coton 50% polyester. Logo sur le haut et écriture sur pantalon. Couleur : blanc
Medium réf. 2110 ....275 F
Large réf. 2140 ....275 F
XL réf.2160 ....275 F



FEVRIER 1990

Le PC News



PC NEWS N° 5

TOUT POUR L'ÉCRAN

NOIR ET BLANC OU COULEUR

Epson ajoute à sa gamme de scanner le GT-1000 qui vous permettra de digitaliser une image en noir et blanc, mais aussi en couleur. Pour une résolution de 200 dpi, il est capable de reconnaître 16 millions de couleurs différentes et 256 niveaux de gris non-tramés. Il peut digitaliser une image au format A6 en 17 secondes (monochrome) et en 29 secondes (couleurs). Il dispose également de quatre utilitaires en standard. 8 900 F HT.

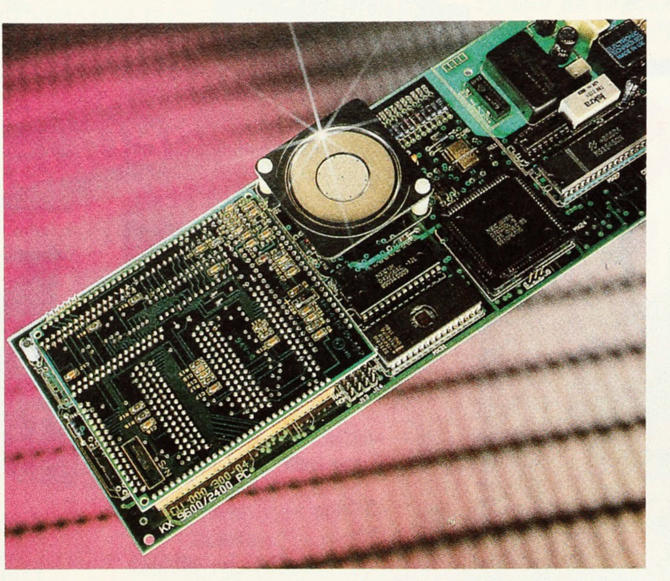
UN SCANNER CANON

La société Canon a présenté son nouveau scanner, le IX-30 F qui se caractérise principalement par ses 256 niveaux de gris pour un prix raisonnable (10 800 F HT). Il peut être muni en option d'un introducteur de 20 pages. Image Scan, Image Paint et Image Plus seront livrés avec IX-30 F. Le premier fonctionnant sous windows permettra la digitalisation de l'image et l'enregistrement dans des formats différents. Le second est un logiciel de traitement de l'image digitalisée permettant la retouche et donnant accès aux fonctions de dessins. Le troisième lui, est un atelier photographique.

CANON Z.I. du Coudray
7, avenue Albert Einstein
93154 Le Blanc-Mesnil Cedex

LE MODE LIGNE SE DEMOCRATISE

Les imprimantes en mode ligne existent déjà depuis longtemps en mini-informatique. Avec le développement de la puissance des unités centrales et les applications, le besoin de ce genre d'imprimantes commence à se faire sentir. L'intérêt de ces imprimantes est leur grande rapidité et leur possibilité d'imprimer sur de grands formats ou d'utiliser des liasses carbonnées (ce que ne peuvent faire les imprimantes laser). Malheureusement leur prix, dépassant souvent les 100.000 F, les rend relativement incompatibles avec le monde de la micro. Pourtant, la MT 645 de Mannesmann-Tally devrait résoudre ce problème. Selon les versions, elle coûtera de 45 000 à 65 000 F HT. Ses capacités sont de 450 lignes par minute et elle peut supporter un volume de 75 000 pages par mois. D'une résolution de 240 X 240, elle dispose de plusieurs densités d'impression et de nombreuses polices de caractères, ainsi que de multiples attributs. MT 645 est compatible avec les standards d'impression Epson FX et IBM Proprinter.



UN JEU DE CARTE

LA COMMUNICATION DANS LE KORTEX

La nouvelle carte modem Kortex, la 9600-MNP intègre cinq avis, V21, V22, V23 et V32. Grâce aux accords de protocole MNP 2, 3, 4 (corrections d'erreurs) et 5 (compression des données), elle assure en toute sécurité le transfert de données jusqu'à 19 200 bps. Elle est livré avec le logiciel KX-COM 3, et peut fonctionner aussi bien sur RTC (Réseau Téléphonique Commuté) que sur une liaison spécialisée. Une mémoire non-volatile permet de stocker 10 numéros d'appels, ainsi que deux configurations en plus de la configuration usine.

A FOND LA CARTE

La carte accélératrice Tiny Turbo AT est destinée à doubler la vitesse des compatibles AT équipés d'un processeur à 6 ou 8 MHz. Elle comprend un 80286 cadencé à 16 MHz qui se substitue à la carte mère. Elle dispose d'une mémoire-cache de 32 Ko et d'un emplacement pour le coprocesseur mathématique 80287. Distribuée par Orchid pour un prix allant de 4 790 à 5 590 F HT suivant les versions.

VERROUILLAGE A LA CARTE

Logsafe de Tel Hasler est une carte qui permet le verrouillage d'un disque dur. Pour avoir accès au disque l'utilisateur doit rentrer un mot de passe. Lorsque la carte est déconnectée le disque demeure verouillé. Cette solution ne prend aucune place dans la mémoire vive de la machine.

JEUX DE FONTES

Le Font Special Effects Pack de Softcraft permet aux utilisateurs de PAO de créer de nouvelles polices en ajoutant des effets spéciaux sur les fontes bit map. Il est possible de créer des caractères en mode graphique à partir d'une fonte vectorielle en utilisant les étirements et les rotations. Ces graphismes sont sauvegardés au format PCX ou Tiff. Il est distribué par ISE- Cegos au prix de 6 950 F HT.

ISE-Cegos - Tour Amboise
204, rond-point du Pont de Sèvres - 92516 Boulogne Cedex.

UN PACK POUR PROGRAMMEUR

La société PC Soft propose une nouvelle version de son Hyper Pack pour les développeurs sous Pascal, C et Basic sous Ms-dos. Il comprend les logiciels High Screnn 4, Hyper File 2 et Hyper Print 2. Ce pack offre aux développeurs des prototypes d'applications, des interfaces entre clavier, écran et souris, une analyse organique ou une aide en ligne ainsi que la possibilité d'imprimer des états. Disponible pour 9 900 F HT.

BULL DE CHEZ VOUS

Il est désormais facile de se connecter avec le monde Bull, grâce à Microvip de TDI Francom et cela quelque soit la procédure utilisée. Le transfert des fichiers se fait par les protocoles Kermit ou FTF-PC. Il permet la programmation des touches du clavier, intègre une mémoire tampon et dispose des fonctions couper, copier, coller. Il est fourni avec une carte de communication multi-protocoles pour 9 530 F HT.

LE CD-ROM LE PLUS INSTRUIT

Et oui c'est sur ce support que les fans de dictionnaires pourront retrouver le Grand Robert. Il comprend non-seulement 100.000 mots mais aussi 450.000 formes verbales, un million de synonymes et 160.000 citations. Le CD-Rom se compose également d'une version de démonstration Word 5.0. Son prix: 6.500 F HT! Mais l'orthographe n'a pas de prix.

UN PONT ENTRE LES TRAITEMENTS DE TEXTES



Avec Software Bridge distribué par la société Echange, les utilisateurs pourront convertir leurs fichiers textes sans passer par le sempiternel ASCII. Ce logiciel anihile les foultitudes de manipulations servant à remettre le texte en forme, les différents attributs (souligné, italique, gras, etc.). Pour 1 875 F HT, il transfert les fichiers entre vingt-cinq traitements de textes les plus connus, comme Word, WordPerfect, Multimate, Wordstar 2000 ou Sprint. Même si vous possédez un traitement de texte que ne connait pas le logiciel, il est capable par une option appeleé «Ascii intelligent», de convertir le document en Ascii, tout en gardant la présentation originale, avec les tabulations, les marges, etc. Enfin une version spéciale permet également au logiciel de fonctionner en réseau local, compatible avec Novell, 3Com, et Token Ring.

ENCORE PLUS INTELLIGENT

La version 2.0 d'Intelligence Service II de GSI-Tecsi facilite les échanges avec les autres logiciels. En associant des commentaires et en créant des menus déroulants externes à la base des connaissances. Les échanges de données peuvent maintenant s'effectuer avec des logiciels comme PC Paint, Word, Dbase III+ et Open Access. Tout cela pour un prix de 35 000 F HT, avec deux jours de formation compris.

L'EMULATEUR VIDEOTEX EUROPEEN

Mycomm 92 de PNB est un logiciel d'émulation vidéotex multinormes. Il reconnaît les standards télématiques anglais, allemands, espagnols, français et italiens et peut également émuler les terminaux de type VT52, VT100 et TTY. Il intègre les protocoles de transferts de fichiers XModem et Kermit. Mycomm 92 permet le retour au Dos pendant la communication et a été écrit en C. Disponible au prix de 1 992 F HT, ça ne s'invente pas.

UN GESTIONNAIRE D'INFORMATION

La société Broderbund, plus connue en France pour ses logiciels ludiques, nous propose ici un gestionnaire de fichiers présentant des qualités originales. Les textes peuvent être soit directement entrés au clavier soit provenir du traitement de texte, sans que l'on ait à définir de noms: de fichiers, de champs ou de structures d'enregistrement. C'est le logiciel qui indexe automatiquement chaque mot du texte (celui-ci ne pourra toutefois pas dépasser 120 lignes), alors que le fichier peut s'étendre sur l'ensemble d'un disque dur, tout en bénéficiant d'une vitesse de recherche de 100 Ko par seconde. La recherche se fait à partir d'un ou de plusieurs mots reliés par un opérateur logique, d'une date ou d'un chiffre. Pour faciliter le regroupement en sujet, un mot peut être associé à un document. Memory Mate est disponible pour la modique somme de 420 F HT.

BRODERBUND FRANCE
81, rue de la Procession
92 RUEIL-MALMAISON

SYMPHONY POUR UN RESEAU

La version 2.0 de Symphony permet la mise en réseau grâce à deux éditions, serveur et poste de travail. Le serveur gère le partage des fichiers/programmes entre les différents ordinateurs du réseau. Son prix: 7 000 F HT. Le poste de travail sert sur les autres micros du réseau. Disponible pour 4000 FHT, il est obligatoire d'en acquérir un pour chaque poste, le logiciel étant protégé de la copie. Les possesseurs de la version standard peuvent obtenir la version réseau pour 2 500 F HT.

DOCUMENT EN ARCHIVE

Polydoc de la société Plyphot, est un logiciel qui créer ou gère des bases de données ou des fonds documentaires en réseau Tokenring ou seul. Les documents sont indexés automatiquement ou manuellement par des mots clés ou des fiches descriptives. La recherche autorise de façon classique l'utilisation d'opérateurs logiques. 25 000 F HT pour la version monoposte, 49 000 F HT pour la version réseau.

LA GENESE DES HYPERTEXTES

Genesis 2.1 de JPM Soft permet de transformer des textes au format ASCII en documents hypertextes. Il suffit alors de définir le lien. Il génère un fichier directement exécutable sous Dos et ne coûte que 280 F HT.

LA RECONNAISSANCE SANS FAUTE

Texiris est un logiciel de reconnaissance optique de la Société Belge Iris distribué par la Commande Electronique. La nouvelle version de ce produit Texiris 2 Plus améliore encore ses capacités. La première version été donnée avec un taux de reconnaissance de 98 à 99 %, soit une vingtaine de fautes par feuillet. Texiris 2 Plus porte ce taux à 99,99 % sur des documents de bonne qualité, mais utilisant des polices de caractères assez diverses. Le logiciel procède à une analyse linguistique pour identifier les nouveaux caractères et disposant d'un système d'apprentissage, il améliore ses prestations en analysant les textes. Prix: 40 000 F HT.

POUR EVITER LES COUPURES DE RESEAU

Dicomtech complète sa gamme d'équipements destinés au test et à la maintenance des réseaux avec le 921E, un testeur de câbles qui permet de localiser rapidement les défauts sur les réseaux de type Ethernet ou autres, c'est Riser Bond qui le fabrique. Il utilise une impulsion négative et les câbles coupés, les court-circuits, les mauvaises connexions et tout type de défaut provoquant des ruptures d'impédance. 921E affiche la distance à laquelle se trouve la panne en mètres ou en pieds sur un afficheur à cristaux liquides. Livré avec son sac de transport, ses batteries rechargeables, son chargeur de batterie et ses connecteurs, il sera en plus garanti un an.

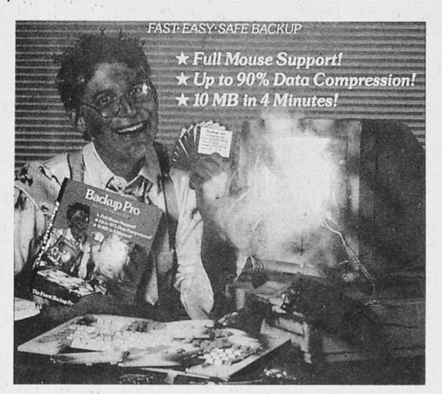
UN CLAVIER POUR NON-VOYANT

La société Miw a conçu pour les non-voyants un clavier en braille qui permet aussi bien d'émuler le clavier du minitel que celui d'un PC. Il se compose d'un clavier en braille, mais aussi d'un pavé de commande et d'un afficheur en braille (20 caractères). Celui-ci dispose d'une mémoire vive de 64 Ko. Il permet à tous les non-voyants de travailler sur les logiciels en mode texte. Le clavier est entièrement reconfigurable par l'utilisateur et est composé d'une quarantaine de fonctions lui permettant d'automatiser le processus de lecture, de positionnement, ou de programmation. Il est malheureusement un peu cher 39 000 FHT.

SAUVEGARDE SIMPLE ET RAPIDE

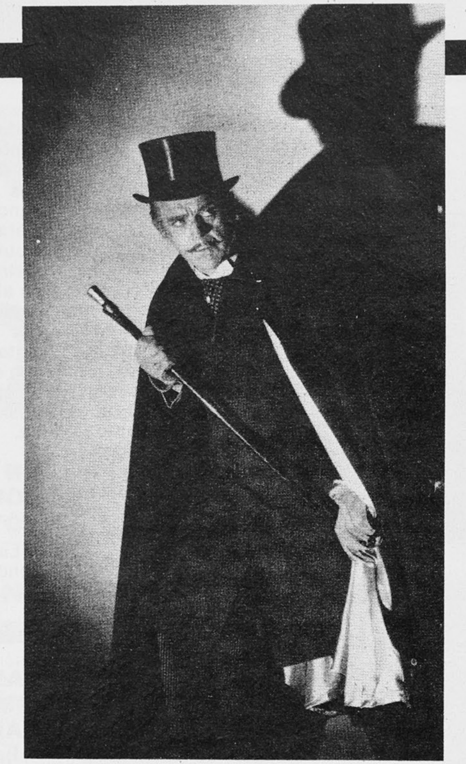
Backup Pro est un logiciel de sauvegarde simple d'emploi grâce à ses menus déroulants. En se déplaçant dans l'arborescence du disque, il est très facile d'aller chercher le ou les fichiers que l'on désire sauvegarder. Cette simplicité d'utilisation ne se fait pas au détriment de la rapidité. Il intègre de plus une fonction de compression des fichiers qui vous fera gagner de la place sur vos disquettes. Backup Pro dispose également de sauvegardes automatiques préprogrammées et fonctionne en réseau. La restauration des données suit le même principe que la sauvegarde. Dernier avantage sont prix n'est que de 799 F. Il est distribué par Ubi Soft.

Ubi Soft
1, voie Félix Eboué
94021 Créteil Cedex



UNE COMPTABILITE A PEU DE FRAIS

Sima Software propose une comptabilité utilisant deux méthodes de travail comptable complétées par un plan comptable, Senator 1 au prix de 970 F HT. Elle permet de gérer plusieurs sociétés en même temps. Elle possède également, une base de données clients avec fonction publipostage, une gestion de stock liée à la facturation, un éditeur de texte, une calculette scientifique et un utilitaire de compactage des données pour les sauvegardes. Senior 2 elle, est une version améliorée qui dispose d'un traitement de textes possèdant des macro-commandes et des fonctionnalités supplémentaires comme la gestion des avoirs et de l'escompte. Cette seconde version vous coûtera la somme de 1 260 FHT, ce n'est pas le Pérou.



Une nuit de pleine lune, le cri strident du téléphone retentit à travers le grand appartement parisien. Une voix d'homme mi-chauve, mi-souris annonça aux deux jeunes filles la date de la prochaine mise en boîte. — « Combien doit-on en liquider cette fois-ci ? », demanda Betty inquiète. — « Ça ira chercher dans les 2 000 », répondit l'homme. — « Mais vous êtes devenu fou, il y en a déjà 5 000 qui attendent dans la chambre du fond ! Où va-t-on pouvoir caser les nouvelles ? —« A vous de vous débrouillez, on vous paye assez cher pour ça ! » L'homme raccrocha sèchement le téléphone. Les deux jeunes filles restèrent interdites. Comment faire face à une telle commande alors que la période des examens allait approcher. Autant de questions restées sans réponse. Betty, en effet exerçait en parallèle des études d'assistante sociale, Lolita, elle, préparait une licence de communication. Mais voilà, il fallait bien vivre en attendant la fin des études, et comme chacun sait la culture ça ne paye pas ! Elles menaient de front cette double vie, et cela avec un certain courage ! Tout le monde autour d'elles les félicitaient. Pas assez rémunérateur, leur job ne leur permettait pas de s'occuper comme beaucoup de femmes de fourrures, mais bien de fourreaux ! 2 F par produit fini, tel était le prix pratiqué par leurs multiples employeurs. Le travail répétitif et dénué de tout intérêt, présentait malgré tout un avantage primordial : la possibilité pour elles, d'aménager leur temps. Hormis quelques déplacements en voiture nécessaires à la prise en charge et à la livraison des marchandises, le travail pouvait s'effectuer à domicile, détail certes, vous avez dit détail ? Elles recevaient les boîtes telles quelles, à l'état brut, tout était à faire : le montage, l'étiquettage, la mise en place des livrets, des diskettes, des fourreaux... Trêve de mystère, le lecteur aura compris que ce roman noir (ah bon ?) nous conte l'histoire de deux jeunes filles, dont nous avons fait la connaissance, employées par différents éditeurs de logiciels informatiques, qui les chargent d'effectuer de A à Z le packaging (merci Bonaldi !) de ceux qui sont les instigateurs de vos lunettes noires pour nuits blanches, j'ai nommé biensûr les jeux ou softs. C'est parcequ'elles avaient des amis éditeurs qu'elles ont pu trouver ce job tout à fait original. Cela fait maintenant trois ans que nos deux protagonistes préfèrent les boîtes aux cours particuliers ou autres gardes d'enfants : « nous sommes mieux payées, et l'horaire à la carte est plus que jamais notre leitmotiv ! », « bien sûr il s'agit d'un travail d'appoint et en aucun cas d'un véritable métier ». Gageons que de toutes façons nos deux charmantes demoiselles, une fois bardées de leurs diplômes sauront se faire entendre ailleurs ! Et ensuite qui prendra la relève ? Affaire à suivre... Ce n'est pas pour faire encore des mystères, mais bien pour éviter toute publicité, que nous conserverons l'anonymat de tous les personnages.

C'EST LA BOÎTE QU'ELLES PRÉFÈRENT

Bluesette



C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ



Commandes Téléphoniques
(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K + Horloge	1090
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	200
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 690 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
790 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur Standart	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTES PAR BTS 10	64
10015	DISQUETTES PAR 100 (10X10)	570
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

DUPLIQUEZ VOS DISQUETTES
FAITES UNE SAUVEGARDE
EN MOINS DE 30 SECONDES
Deux lecteurs sont nécessaires
Plus besoin d'autre copieurs
Il est indépendnat du system Amiga
et il peut copier des formats IBM
MAC etc...
N011 **495 Frs.**

FAITES EXPLOSER LA STEREO DE VOTRE AMIGA
AMPLI 2 fois 30 Watts
Equalizer 5 bandes
livrés avec cables
Couleur de l'Amiga
N012 **699 Frs**

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 3890 FRS
4 MEGAS 5990 FRS
6 MEGAS 7990 FRS
8 MEGAS 9750 FRS

PC XT OU AT POUR VOTRE A2000
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRS
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRS

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

EXEPTIONNEL

DIGIVIEW GOLD
☞Version 4.0 PAL
(avec Digipaint 1.0 offert)
☞ 1290 FRS TTC

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 29 MS — 7190 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS — 9990 FRS TTC
200 MEGAS 15 MS — 17000 FRS TTC
Nos disques sont montés en File card et livrés pret à l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

RAM POUR A2058 (80ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
1190 Frs ttc le MEGA
code e2000

TOUS NOS PRODUITS SONT GARANTIS ET DE MARQUES CONNUES
NOUS NE CRIONS PAS QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS (ou autres) MAIS
Notre SAV retourne un Micro en moins de 8 jours (Hors Port)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (FEVRIER 90)

DU PRODUCTEUR AU CONSOMMATEUR: le leurre et l'argent du leurre



Revendeurs aux prix bas mais au service laissant à désirer, entre deux mais doté d'un service après-vente qui peut être efficace, plus cher mais aux aides, conseils et renseignements sans failles... Le dernier des trois, souvent le meilleur est le plus rare. Du producteur au consommateur, les produits passent entre les mains d'un importateur, d'un distributeur et d'un revendeur. Les marges ne sont pas toujours les mêmes selon l'une ou l'autre de ces catégories. Voici la première partie d'une enquête qui vous guidera dans les méandres tortueux et pas troujours très clairs de la distribution...

VOS PRODUITS ! D'OU VIENNENT-ILS

FABRICANT

FILIALE (France)

OF

Importateur/Distributeur (Etranger A)

OFFICIEL

Manuel et doc (Italien, Hollandais...)
SAV : Bon Courage
Garantie : Ah bon !

LE BON

Revendeur (Etranger A)

Importateur/Distributeur (Etranger B)

PARALLELE

TRES RARE

PARALLELE

Importateur/Distributeur (France)

Revendeur (Etranger B)

LA BRUTE

RARE « Dépannage »

Et Oui ! Ça existe !!!

Revend

Ça passe où ça casse !

LA BRUTE

Revendeur (France)

LE TRUAND

Il est capable de tout.

Revendeur (France)

Qui garantit quoi ?
Comment est assuré votre SAV ?
Les numéros de série correspondent-ils à votre facture, etc. ?

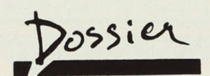
L'AVENTURIER

ACHETEUR = Indiana Jones

QUITTE ou DOUBLE

AU SECOURS !

Vous êtes à plaindre.



Alors qu'il était invité par l'Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Paris voici plus de dix ans, le sculpteur César répondait en ces termes à une attaque estudiantine sur le prix de son art et l'aspect élitiste que celui-ci entretient car rarement abordable financièrement par le grand public :

»...je compresse des voitures comme le fait n'importe lequel ferailleur et les vends plusieurs millions... Et alors! Premièrement ces compressions sont pour moi des œuvres d'art à part entière et secondo si elles coûtent si cher c'est parcequ'il y a un marché et des acheteurs. Pourquoi les proposer à trois francs six sous lorsqu'elles en rapportent 10.000 fois plus, faudrait être le roi des c.. Et puis d'ailleurs, vous pouvez toujours aller à la casse la plus proche vous offrir une compression au poids de la ferraille au lieu de pleurnicher... »

LES CONSOMMATEURS SONT-ILS DES MOUTONS ?

Ce dossier et sa première partie nous a été inspirée par les jérémiades de quelques uns de nos lecteurs tout autant que celles de collaborateurs de la revue se plaignant des prix parfois affolants de telle carte, de tel autre soft ou encore de tel matériel informatique. Il arrive souvent que le consommateur lambda ressemble à la vieille bigote scandalisée qui écrit chaque semaine une lettre incendiaire au directeur de Canal +, choquée par la troisième scène du film porno du samedi 23 janvier au soir, puis de celui du 30, etc. Si elle ne le sait pas, elle a tout de même cinq autres chaînes à regarder ou peut aller se coucher. Il en est de même pour le consommateur râleur de métier, aucune obligation d'achat ne lui est imposée, il existe d'autres boutiques ainsi que d'autres créneaux de distribution comme la vente par correspondance pour n'en citer qu'un.

Si le rôle d'une revue peut être de donner une liste des revendeurs ou des distributeurs, des prix qu'ils pratiquent ainsi que des services ou conseils qu'ils proposent, il est aussi d'essayer de guider ses lecteurs vers tel ou tel type de revente en fonction de leurs besoins. La deuxième partie de ce dossier lui sera d'ailleurs consacré (les revendeurs et distributeurs à la question).

UN SOFT PARMI D'AUTRES

Un produit courant, un bon et un mauvais vendeur... un exemple parmi beaucoup d'autres.

Attiré par les possibilités graphiques de l'Amiga, vous décidez de vous équiper pour la digitalisation d'images. Oui, mais regardons de plus près. Même pour un produit somme toute courant sur l'Amiga, vous aurez besoin de conseils, de renseignements voire de certains avertissements très utiles.

Lorsque un éventuel acheteur entre dans une boutique en demandant simplement: je veux un digiview et que le vendeur le lui donne aussitôt accompagné d'un sourire (quelquefois) et d'une facture (plus souvent), il faut changer de boutique. En effet, l'interlocuteur se doit de poser quelques qestions simples mais primordiales:

— Avez-vous déjà une source vidéo (caméra ou magnétoscope), et si oui:

—Est-elle monochrome ou couleur?

—Quel est son format?

— Avez-vous un Amiga 1000?

— Quelle est la mémoire disponible sur votre machine?

Voici, en effet, les quelques pièges dans lesquels on peut facilement tomber:

Concernant les micros:

— Les possesseurs d'A500 et d'Amiga 1000 en versions de base n'auront guère de mémoire disponible, une fois le logiciel chargé, pour digitaliser leurs images.

— Vient s'ajouter pour l'A1000 une incompatibilité du port parallèle utilisé par l'actuelle interface Digiview.

Concernant le côté vidéo:

— Le filtre électronique des couleurs est optionnel (mais conseillé) sur une source vidéo monochrome, incontournable pour un signal couleur.

— Les nouveaux formats utilisant un signal Y-C (S/VHS et Hi8) nécessitent un filtre particulier.

Si votre revendeur possède assez de conscience professionnelle pour vérifier ces quelques points, cela pourra déjà vous éviter d'acheter un produit inutilisable par manque de mémoire, par incompatibilité de machine ou de format vidéo. Dans le cas contraire, si l'acheteur est complètement néophyte en ce domaine, il risquera d'être déçu en rentrant chez lui.

Mais la compétence du même revendeur peut (devrait?) aller plus loin en répondant à certaines questions:

— Quelles sont les différences entre les filtres DG88 et Digigold?

— Le Digigold Pro Y/C fonctionne t-il aussi en vidéo composite?

— Puis-je digitaliser une image vidéo venant d'un magnétoscope?

— Si oui, avec quels périphériques (standard, format)?

— Qu'est-ce qu'un framebuffer?

— Qu'est-ce qu'un framegrabber?

— Qu'apporte la nouvelle version 4.0 de Digiview?

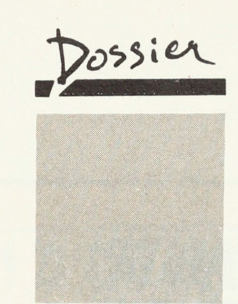
— Etc...

Malgré tout cela, il vous manquera l'application concrète. Une même image, digitalisée dans les mêmes conditions et avec le même matériel par plusieurs personnes donnera autant de résultats différents. Le revendeur hors catégorie, car véritablement rare, sera donc celui qui vous fera une petite démonstration en l'accompagnant éventuellement de remarques pertinentes et intéressantes sur l'éclairage, les différentes résolutions et les réglages disponibles dans le logiciel. Il est alors évident qu'il pratique cet outil et sait de quoi il parle.

Vous êtes enfin fixé sur la technique de digitalisation et ce que vous pouvez en espérer, cependant il reste les tarifs: le moins cher, une boutique parisienne l'affiche à 1690 F et le prix le plus élevé frôle les 2100 F. La moyenne se situant à 1990 F.

Comme par hasard, les revendeurs incapables d'autre chose que de vous tendre un produit sont généralement moins chères que les rares boutiques compétentes où l'on vous traitent avec plus d'égard. C'est donc à vous de choisir: 400 F (dans ce cas) peuvent être une bien mauvaise économie et il est parfaitement normal qu'un investissement en temps, en matériel et en homme soit rémunéré correctement. Mais choisissez réellement, n'allez pas demander tous les renseignements à gauche pour acheter à droite. Outre que cette attitude ne soit pas très honnête, elle favorise surtout la disparition des revendeurs compétents. On reparlera, d'ailleurs, très en détail de ce problème crucial dans le prochain numéro.

Marc Bolanne



ACHATS

Vous avez les moyens, acheter à n'importe quel prix, c'est la solution de facilité.

Vous trouvez le prix d'un produit cher mais estimez que les services ou conseils que vous apporte votre revendeur valent bien cette différence.

Vous estimez le prix d'un produit surévalué, conseils ou pas conseils, plusieurs cas de figures se présentent alors:

— Vous achetez, mais cautionnez ainsi son prix de vente.

— Vous achetez en jouant au marchant de tapis afin d'obtenir une remise comme lorsque vous achetez une voiture.

— Vous n'achetez pas et continuerez à râler dans votre coin (c'est souvent mon cas!).

— Vous n'achetez pas et faites pression sur les prix à l'image des consommateurs américains pour obtenir une baisse de prix. Il y a quelques années, le boycotte de quelques 20 millions de ménagères américaines sur le café fit chuter les cours ce qui eu pour effet une remise à niveau des prix prohibitifs jusqu'alors pratiqués par les fabricants. Cette dernière solution n'est que pure utopie tant les français que nous sommes sont des incapables en ce domaine (quelqu'un le fera bien à ma place!).

— Vous avez une combine qui vous permet de contourner le problème, ça nous intéresse, envoyez-nous vos trucs.

LES PRODUCTEURS

La valeur finale d'un produit est dès le départ fonction de son prix à la sortie d'usine. Outre les coûts de fabrications qui englobent les matières premières, la masse salariale, l'amortissement des machines et des locaux, impôts et taxes, il faut ajouter les frais de recherche (parfois lourds), le budget réservé à la promotion, enfin la marge ou bénéfice que souhaite faire le constructeur sur son produit qui sera calculé en fonction du nombre de ventes potentielles du dit produit (le parc d'Amiga est bien loin de ressembler à celui des PC et compatibles PC).

LE PACK CADEAU AMIE
10 logiciels
1 super manette
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

AMIGA 500

PROMO — **AMIGA 500** + PACK CADEAU ou 50 DISQUETTES 3" 1/2 — **3 590 F**

PROMO — **AMIGA 500** + MONIT. COUL. 1084 + PACK CADEAU ou 100 DISQUETTES 3" 1/2 — **6 390 F**

PROMO — **AMIGA 500** + EXTENSION 512 K — **3 990 F**

PROMO — **AMIGA 500** + EXTENSION 512 K + MONIT. COULEUR 1084 — **6 790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS		**– 15 %**
3" 1/2 externe	840 F	
5" 1/4 externe	1 430 F	
EXTENSION MÉMOIRE		**– 15 %**
512 Ko	840 F	
512 Ko + horloge	1.010 F	
DISQUES DURS		**– 15 %**
A 590 20 Mo	4.496 F	
+ 1 Mo mémoire	1.190 F	
MONITEURS		**– 15 %**
1084 P	2.540 F	
PHILIPS 8832	2.110 F	
SON		**– 15 %**
INTERFACE MIDI BUS	490 F	
PERFECT SOUND	807 F	
AMAS	1.090 F	
DIVERS		**– 12 %**
MOUSE MASTER	220 F	

MINI AMP 3	255 F	
MINI AMP 5	785 F	
VIDÉO		**– 12 %**
DIGIVIEW GOLD	1.660 F	
GENLOCK GST 30XP	3.900 F	
GENLOCK GST GOLD	5.000 F	
HOME VIDÉO KIT	3.950 F	
MINI GEN	1.660 F	
SCANNERS		**– 10 %**
PRINT TECHNICK A4	4.490 F	
HANDY SCANNER 4	2.690 F	
TABLETTES GRAPHIQUES		**– 15 %**
CRP A4	4.240 F	
CRP A3	7.200 F	
SOURIS		**– 15 %**
CONTRIVER	315 F	
CORD LESS	799 F	

LOGICIELS

– 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

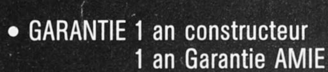
TWIN WORLD	240 F
IRON LORD	280 F
SIM CITY	290 F
DRIVIN'FORCE	220 F
STUNT CAR	240 F
SHADOW OF THE BEAST	290 F
GHOSTBUSTERS II	260 F
STRYX	210 F
LES VAINQUEURS	330 F
GIANTS	260 F
LES JUSTICIERS	260 F
CRAZY SHOT	200 F
PINBALL MAGIC	249 F
TENNIS CUP	249 F
DRAKKEN	280 F
CHESS PLAYER 2150	260 F
VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
BATMAN	270 F
SPACE ACE (1 Mo)	430 F
OPÉRATION THUNDERBOLT	270 F

EN FEVRIER

Super promo sur les périphériques

de – 10 % à – 30 %

LES Plus d'AMIE



COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE / **OCCASION**	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

AMIGA 2000

PROMO — **AMIGA 2000** + PACK CADEAU — **8 900 F**

PROMO — **AMIGA 2000** + MONIT. COUL. 1084 + PACK CADEAU — **10 990 F**

PROMO — **AMIGA 2000** + ÉMULATEUR XT + MONIT. COULEUR + PACK CADEAU — **12 990 F**

PROMO — **AMIGA 2000** + ÉMULATEUR AT + MONIT. COULEUR + PACK CADEAU — **16 990 F**

PÉRIPHÉRIQUES – 15 %

LECTEUR INT. 3" 1/2	1.190 F	**PROMO EXCEPTIONNELLE**	
EXTENSION 2 Mo	5.770 F	DISQUE DUR 20 Mo	3.850 F
DISQUE DUR 30 Mo	5.090 F	ÉMULATEUR XT	3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo	6.200 F	ÉMULATEUR AT	8.250 F

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %

DISQUETTES 3" 1/2 DF-DD - GARANTIE 100 %

PAR 10	6,40 F l'unité		
PAR 50	5,90 F l'unité	PAR 100	5,50 F l'unité

BOITES DE RANGEMENT – 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 490 F	LX 800-400	2 370 F
SWIFT 24	4 200 F	LQ 500-400	3 510 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1 540 F
LC 10	1 750 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2 190 F	MPS 1230	1 400 F
LC 24–10	3 070 F	MPS 1500 couleur	2 200 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL | | | | | | TÉL

MON ORDINATEUR

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE — SIGNATURE



SCOR - COM 2-90. RC 86 B 2526



Le soft

Un logiciel de jeux dont le budget de développement, de fabrication, de promotion serait de 2 millions de francs (40 F l'unité) devra être vendu à plus de 50.000 exemplaires (un très beau score, tous n'y sont pas prédestinés) pour dégager de superbes bénéfices. En France le prix « usine » d'un jeu se situe entre 75 et 85 francs (de 40 à 75 F. il faut inclure les taxes et impôts...ainsi que la marge du fabricant), ce soft se retrouvera en vitrine aux environs de 200 à 250 francs. Les 100 à 150 francs de différences représentent les marges que prendront le distributeur et le revendeur.

De nombreux softs professionnels se vendent à des prix allant du simple (1000 F) au !* ! (10000 F) si ce n'est plus. La loi du marché (les entreprises ont les moyens) et le petit nombre d'exemplaires vendus (logiciels spécialisés) justifient amplement leur prix. Par contre des logiciels dits grand public à près de 1000 F tel Deluxe Paint, là il y a un bug. A décharge pour l'éditeur, si vous ne les copiez pas si souvent, ils seraient certainement moin cher (encore que l'on copie bien les cassettes audio...).

Le hard

Lorsque l'on aborde le domaine du hard ce sont le plus souvent les frais de recherches qui prennent la plus grosse part à l'élaboration du prix usine, le coût d'un composant n'est pas spécialement excessif, celui d'une mécanique un peu plus (le travail et la main-d'œuvre y sont plus importantes). Néanmoins, comment expliquer certains prix pratiqués dans ce domaine. Imaginez qu'une carte vendue (dans le commerce) aux Etats-Unis 10 000 F et que l'on retrouve à 25 000 F chez nous ! Les diverses taxes ont parfois bon dos (voir encadré LE PRIX DU PRIX).

L'acheteur trouvera parfois facilement des clones à moitié prix, c'est normal vu que leur constructeur n'ont pas eu à supporter des frais de recherche. Sont-ils seulement capables de les réparer ! Et ces clones sont-ils compatibles à 100 %. Prière de vérifier sous peine de désillusions.

LE PRIX DU PRIX

PRIX A LA SORTIE D'USINE

Provision de change
Frais de transport jusqu'à la douane
Transitaire (auxiliaire ou personne agréée en douane)
Frais de douane à l'export
Transport maritime ou aérien, lent ou express
Droit de douane (en provenance des USA, 5 %)
Frais de douane à l'import
Avance de la TVA à 18,6 %
Auxiliaire de douane et transport jusque chez l'importateur

L'IMPORTATEUR DEVIENT DISTRIBUTEUR

Test des produits à l'arrivée (coût salarial et matériel)
Francisation des notices de mise en place
Francisation des manuels d'utilisation (rare)
Francisation du soft (très rare)
Mise en place d'une structure de SAV (service après vente), échanges, immobilisation de pièces, retours au fabricant
Frais et taxes divers de fonctionnement d'une entreprise
Frais de Stockage
Il s'en suit une évaluation d'un nouveau prix de revient du produit auquel vient s'ajouter la marge que souhaite dégager l'importateur/distributeur qui est également en relation avec « le prix du marché », qui servira à garantir la pérénité de son entreprise
PLUS donc la marge sur le produit

CHEZ LE REVENDEUR

Salaires (en fonction des compétences des employés)
Frais et taxes divers de fonctionnement d'une entreprise
Frais de stockage
Immobilisation des produits pour démonstrations
Immobilisation des produits lors d'échanges de matériels (garantie, SAV..)
Il s'en suit une évaluation d'un nouveau prix de revient du produit auquel vient s'ajouter la marge que souhaite dégager l'importateur/distributeur qui est également en relation avec « le prix du marché » et servira à garantir la pérénité de sa société.
PLUS donc la marge sur le produit (20 à 30 %)

PRIX FINAL

IMPORTATEURS / DISTRIBUTEURS

L'antenne officielle du fabricant

Lorsque qu'un fabricant possède une succursale installée en france (attention il s'agit d'une société à l'enseigne officielle du constructeur), le mieux est de s'y adresser afin d'en obtenir les meil-

leurs services. Les prix sont en règle générale stables, sans écarts farfelus entre les divers revendeurs car ceux-ci sont définis par une politique mondiale du constructeur. Ils sont encores rares.

L'importateur exclusif

Le distributeur exclusif passe un volume de commandes important au constructeur. Il francisera les notices, assurera une garantie des produits et mettra en place un service après-vente. Le distributeur officiel reçoit toutes les nouvelles notices ainsi que les différentes informations concernant les produits du fabricant. Il est le seul interlocuteur du fabricant dans un pays. La qualité de tous ces services influe bien évidemment sur le prix des produits.

La distribution parallèle

L'exclusivité est un terme erroné, tant il est vrai que par le biais d'autres détours l'importation de produits est réalisable. C'est ainsi que l'on trouve sur le marché des produits d'une même marque et de même nature à des prix extrêmmement différents. En effet, un distributeur ou un revendeur peut importer des produits sans passer par le fabricant. Il se procurera ses produits soit auprès des autres distributeurs officiels et étrangers de la marque, soit auprès de revendeurs étrangers. Malgré les diverses taxes et frais d'importation, ces produits se retrouveront sur le marché français à des prix bien moindres. Pourquoi? Tout simplement parcequ'ils ne possèderont pas de manuel francisé, qu'il ne seront pas obligatoirement garantis (si ce n'est auprès du vendeur étranger, de l'importateur parallèle), enfin, que le service après-vente de ces produits risque d'avoir des délais et des coûts dépassant de beaucoup ceux du distributeur officiel, et pas toujours de qualité. Signalons que la loi française stipule que «tout produit de quelques sorte vendu sur le territoire doit comporter obligatoirement une notice en français».

A ce propos, certains importateurs officiels sûrs de leurs droits n'hésitent pas à axer leur communication (publicité) sur ce genre de problèmes. Ne seront garantis par eux que les produits identifiés par un numéro de série qu'ils auront eux-mêmes vendu.

REVENTE

La vente par correspondance

Pas d'interlocuteur direct autrement qu'au téléphone et pas de démonstration. Une fois que la confiance est installée, c'est une bonne solution pour qui habite loin d'une boutique informatique compétente.

Les pousse-cartons

Rien dans la tête, tout dans le tiroir caisse. Il y a souvent plus d'étiquettes que chez Tati, c'est pas peu dire. Quant aux démonstrations il ne faut pas trop y compter: ce sont des cartons qu'on y expose. Le client qui sait ce qu'il veut, peut, peut-être, y trouver son compte «financièrement parlant seulement».

La boutique compétente

La qualité du conseil se paye. Un revendeur qui emploie des vendeurs spécialisés, paie le plus souvent des salaires correspondant à leurs compétences. Les frais et coûts salariaux de ces magasins n'est plus du tout le même que celui des pousse-cartons. La boutique compétente possède un parc de matériel important, bloqué en démonstration, enfin les nombreux services (le plus souvent gratuits) qu'elle offre à ses clients coûtent également de l'argent. Afin de s'y retrouver, ses marges sont obligatoirement plus grandes. Quelque soit le domaine: micro, automobile, boucherie, charcuterie il en a toujours été ainsi, la bonne qualité se paye et c'est normal.

Les «faux/vrais» spécialistes

Ex pousse-cartons qui se prennent pour des connaisseurs alors qu'ils sont incompétents de métier, ils existent, sont dangereux, à éviter absolument. L'acheteur qui n'y connaît rien sera facilement escroqué par un revendeur qui n'en connaît pas plus que lui. La boutique à la belle enseigne pratiquera souvent les mêmes prix que chez son concurrent compétent. Bref, il est difficile de le savoir avant d'être confronté avec les vendeurs et les problèmes à répétitions qui en découlerons...

L'Amiga et les boutiques PC

Il arrive que des revendeurs de PC Commodore vendent également de l'Amiga. Même si ils sont hyper-compétents dans le domaine du PC ils ne sont pas obligatoirement au fait de l'actualité Amiga.

L'ACHETEUR

Incompétent la plupart du temps, c'est normal, ce n'est pas son job. Que réclame-t-il? Des conseils, nombreux et de bonne qualité, et évidemment des prix bas, si possible.
Pour les conseils les plus nombreux et les meilleurs, nous lui apporteront une aide dans ce qui sera la troisième partie de ce dossier: «Nous avons testé vos revendeurs».

Les prix, eux, évoluerons comme toujours en fonction du marché, du parc de machines vendues en france et des acheteurs qui cautionneront ou pas les produits en acceptant ou non de se les procurer.

En conclusion

L'achat de produits chez les «pousse-cartons» ne permet pas à l'acheteur de se plaindre de la mauvaise qualité de ces produits ou/et des conseils prodigués tout comme les services après-vente laissant à désirer. Là-bas, le client n'est pas roi. De plus ce n'est certainement pas ainsi que le marché informatique Amiga deviendra adulte. Tout comme la différence qui existe entre un supermarché et un petit détaillant, on y retrouve les inconvénients des avantages.

L'achat de produits hors frontière s'il permet parfois une économie «énorme», est une stratégie à haut risque: pas ou peu de garantie, difficulté d'obtenir un service après-vente efficace, problème de matériel brisé lors des transports... Seuls les aventuriers de métier pourront s'en sortir aisément.

Avertissement:

Les produits Commodore, comparables à d'autres produits d'égale qualité, ne sont pas souvent les moins chers. Attention danger, il arrive même qu'ils soient totalement dépassés. Nous publierons prochainement une liste de ces produits obsolètes avec le pourquoi de leur défaut sur un marché qui évolue à grande vitesse.

Voici les deux premiers exemples de matériel à éviter :

Il peut arrivé que Commodore ou certains revendeurs aient encore des stocks d'Amiga 2000A. Pour les reconnaître et effectuer votre achat en connaissance de cause, sachez qu'au dos de l'Amiga 2000A se trouvent deux sorties audio et que l'Amiga 2000B possède une sortie vidéo en plus située sur le côté.

Les Amiga à clavier allemand (QUERTZ). La société Commodore France en a d'ailleurs mis en circulation (voir encadré « Pénurie »). La plupart des logiciels proposés sur le marché français ne connaîtront pas ce clavier. Vous aurez ainsi la surprise de taper une lettre et de voir s'afficher une autre. La convivialité informatique en prend là un sacré coup. Faites-vous certifier par écrit que lorsque la « pénurie » de produits Commodore aura cessée, on remplacera ce clavier par un clavier (AZERTY) français.

AVIS

Nous aimerions avoir votre avis sur le SAV qu'il soit Commodore ou sur d'autres produits hard et soft, sur vos revendeurs, sur les problèmes que vous avez rencontrés lors d'un achat de matériel et après. N'hésitez pas à nous alimenter en courrier, pourquoi ne pas faire profiter les lecteurs de vos expériences heureuses ou malheureuses.

PENURIE ÇA SUFFIT !

Vous avez certainement été nombreux durant les deux derniers mois à avoir de la difficulté à vous procurer un Amiga 500. Normal, il y avait pénurie. Mais est-ce normal d'avoir une pénurie. A qui la faute ? C'est ce que nous avons essayé de savoir en contactant la directrice du Marketing de Commodore France Mme Laurence Constand.

Son premier argument a été de nous dire que la pénurie ne s'est appliqué que sur les seuls Amiga 500 et non sur le reste de la gamme Commodore (A2000 et PC), ce qui vous fait « une belle jambe » quand le matériel désiré est un A500 ! L'Amiga 500 étant entre paranthèse le produit qui se vend le plus en période de fête, faut-il le rappeler à Commodore.

Le second argument de Commodore France concernait les délais de commandes et de livraisons exitants entre Commodore France et son fournisseur (l'usine de fabrication). Un produit met quatre mois avant de parvenir en France après la date de commande effectuée auprès de l'usine. Les commandes sont-elles prises en temps et en heure ? Chez Commodore la réponse est oui.

Affin d'effectuer ces commandes, Commodore France demande à tout ses revendeurs de lui adresser des commandes prévisionnelles et ceci à quatre mois de distance. Les revendeurs se seraient-ils plantés dans leur prévisions, nous avons menés l'enquête. Il en ressort que si tous n'avaient pas effectuer les bonnes prévisions, ils n'avaient pas pour autant été livrés du minimum réclamé par eux ! Alors l'usine n'avait donc pas suivi...

Note : le délai n'est-il pas trop juste entre les quatre mois de livraison usine et la gestion des prévisions revendeurs. Ne va-t-il pas y avoir surabondance d'A500 en février dans les magasins ? Les délais ne seraient-ils pas tirés au plus juste afin d'éviter les frais de stockage chez Commodore, si la réponse se trouvait là, jouer au marchand de tapis serait impardonnable de la part d'un grand constructeur de la dimmension de Commodore.

Il semble que les usines n'aient eu aucun problème de fabrication, au vu des produits très spéciaux que l'on a retrouvé sur le marché français : A500 allemand, A500 à manuel hollandais, etc... Bref les machines existaient bien mais pas fabriquées à l'intention du marché français ce qui tendrait à démontrer là un « bug » des commandes de Commodore France.

En clair, comme toujours personne n'est responsable. Seulement les quelques acheteurs de produits hybrides : allemands, hollandais ou autres se retrouvent confrontés à un problème de taille. Vont-ils pouvoir changer leur machine lorsque la pénurie aura cessée ?

Officiellement chez Commodore, l'échange standard n'est pas prévu !*! Officieusement, chaque revendeur pourrait par des accords ponctuels dépanner les clients qui le souhaiteraient. Il y a là un manque de professionnalisme et de sérieux, nous ne pouvons que le déplorer.

Pour finir, L. Constand nous assure que la pénurie devrait cesser en février. Pour un achat de noël cela reste quoi qu'on en dise un peu fort !



N° 9

INITIATION

AmigaDOS, configurer son système

B. de Mil

APPLICATION

BootInstall, personnalisez vos disquettes

F. Mazue

PROGRAMMATION

Tout nouveau tout beau, le SinusScroll

Little Zeus

Un autre scrolling, vertical celui-là

Bernard Saratt

TRANSACTOR

Virus-Killer ? Mon œil !

The Lazy Coder

TRUCS ET ASTUCES

Des fenêtres plus propres

F. Mazue

REQUESTER

Question : *Monsieur, Non, Amiga PC n'est pas bel et bien muet ! Suite au rubrique courrier de votre revue numéro 1, page 78 où vous répondez à Lionel Galerneau de Rosnay. En haut de la carte PC-XT vous avez deux pins pour la sortie son que vous devez raccorder au prise audio à l'arrière du moniteur 1084. Ainsi, on a le « son » PC sur notre machine adorée. Ceci est d'ailleurs écrit dans la notice en « anglais » de la passerelle. D'autre part je trouve inadmissible que pour une revue ayant le nom « Commodore Revue » même totalement indépendante, que vous n'ayez pas été vous renseigner chez Commodore avant de répondre à la question si vous ne connaissiez pas la réponse. Car il ne faut pas oublier quand même que vous avez un tirage de 35.000 exemplaires et que vous êtes plus ou moins lus par tous les Amigamaniac. Respectueusement vôtre,*

Kemal Karatas, Orange

Réponse : Cher monsieur, merci pour cette précision technique qui fera certainement très plaisir à Lionel Galerneau, de Rosnay. Puis-je toutefois oser me permettre de vous rappeler que les mots « rubrique » et « prise » (même audio) sont du genre féminin, ce qui donne : « suite à la rubrique... » et »... que vous devez raccorder à la prise audio... ». Celà dit, pour ce qui est de nous renseigner chez Commodore, croyez bien que nous y pensons chaque fois — ou presque — que nous ne pouvons répondre nous-même à une question. Vous êtes tombé sur l'exception qui confirme la règle, voilà tout...

O

Question : *Tout d'abord, bravo pour tous vos articles antérieurs, présents et à venir. Je n'ai jamais vu une telle clarté dans un article. Je tiens à poser plusieurs petites questions qui je pense satisfairont bon nombre de lecteurs. 1 — Pour Little Zeus : comment se procurer le fameux SmartDisk dont vous faîtes l'éloge (DomPub or not DomPub) ? 2 — Toujours Little Zeus : bravo pour la Tube-Intro (je ne l'ai pas encore tapée, mais cela ne saurait tarder), elle est claire et nette, mais je me permets cependant de poser quelques suggestions. Tout d'abord, aurons-nous droit à de la musique dans la Tube-Intro ? Ensuite, il apparaît que certaines démos sont compilées et il serait intéressant dans tous les sens du terme d'avoir une compilation de notre fameuse Tube-Intro (avec listing à l'appui bien sûr) et de pouvoir avec le fameux double-clic lancer celle-ci. Je pense que seulement une partie du programme est compilée et que au début de celui-ci on trouve la partie décompilation. Merci d'avance. 3 — Pour Little Zeus ou autres : étant très intéressé par les boot-intros (et non pas virus-intros...) je serais très content, comme d'autres d'ailleurs, de connaître la nature exacte d'un boot-secteur, la nature exacte d'un listing assembleur devant s'installer en boot (supposant que celui-ci doit avoir une structure de programmation particulière), le moyen, après fabrication de notre routine, de l'installer sur le boot-secteur. Il apparaît aussi que dans le cadre d'une présentation (toujours sur le boot-secteur) avec sélection d'un choix pour une compile par exemple, qu'un code de retour est généré, code qui est pris en compte par une deuxième routine pour lancer ledit choix. Si vous avez eu en mains une de ces compiles, vous devez comprendre de quoi je parle. Je serais donc preneur d'amples explications à ce sujet. 4 — Pour Short-Circuit : il apparaît que dans Commodore Revue numéro 16, le schéma d'implémentation du selecteur de drive soit complètement faux ! Il est aussi regrettable pour ma part en tout cas, de ne pouvoir jouer au fabuleux soft qu'est Heroes of the Lance, qui comme tout le monde le sait, ne boote qu'en KickStart 1.2. Alors, aurons-nous un jour prochain l'agréable surprise de trouver dans vos colonnes un schéma d'un double KickStart ? Bien d'autres questions pourraient venir se greffer à cette longue liste, mais ne voulant pas m'incruster, ce sera pour plus tard. Espérant des réponses à toutes mes questions, je termine par ceci : bravo à toute l'équipe ! Amigalement vôtre,*

Jean-Michel Flament, Fresnes

Réponse : Pffff, que de questions ! La majorité a déjà trouvé réponse dans ce numéro de Commodore Revue (structure du boot secteur, programme de boot, sélecteur de KickStart), ou dans nos plus anciens numéros (musique et compilation pour la Tube-Intro). Pour ce qui est du menu de compile, de deux choses l'une : soit le menu est en boot, et à ce moment-là, il est impossible qu'une seconde routine externe au programme charge la démo choisie (cela doit être fait par le programme lui-même), soit il est appelé depuis la Startup-Sequence par exemple, et il lui suffit de renvoyer dans d0, avant le rts final, le numéro de la touche appuyée comme code d'erreur, le script appelant n'ayant plus qu'à réagir en fonction de ce code. Concernant le montage publié, il est effectivement faux. Ceci est dû à une erreur de maquette lors du choix des documents (schémas), erreur qu'Olivier Mangon nous a d'ailleurs signalée et que nous aurions dû réparer depuis longtemps... Toutes nos excuses, cela ne saurait tarder.

EDITO

L'Amiga NewsTech de ce mois-ci est particulièrement bien fourni. Tellement que l'initiation à l'assembleur de Max s'en retrouve exceptionnellement réduite à deux malheureuses petites pages et expulsées du cahier ! Ça commence à bouger, on reçoit des propositions d'articles à ne plus savoir quoi en faire : merci. Bonne nouvelle pour les maniaques de l'assembleur : le mois prochain marquera la naissance d'une série d'articles intitulée « le Blitter de B à R », qui vous dira tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cette fabuleuse petite puce sans jamais oser le demander... Ce serait dommage de rater ça, non ?

Stéphane Schreiber

TRUCS ET ASTUCES AMIGADOS

PLUS PROPRE !

Il est paradoxal qu'un ordinateur de la classe de l'Amiga ne possède pas de commande pour effacer une fenêtre CLI : l'alias Clear du Shell ne satisfait certainement pas tout le monde. En tout cas, pas ceux qui ne possèdent pas le WorkBench 1.3! De plus, Clear efface les fenêtre Shell mais pas les fenêtres CLI.

Le programme qui suit répare cette petite lacune.

Son principe est très simple : après avoir ouvert la dos.library, le programme recherche le canal de la fenêtre à partir de laquelle il a été appelé, puis y écrit une séquence de caractères de contrôle (cf. documentation sur les entrées/sorties de l'Amiga) :

£9b,";H" Ramène le curseur ligne 1 colonne 1 (HOME);
£9b,"J" Efface la fenêtre à partir du curseur.

Pour terminer, la dos.library est fermée et le programme rend la main.

Le programme a été écrit avec Devpac 2 mais ne présente pas de problème de compatibilité avec le préhistorique K-Seka que ceux qui aiment s'embêter affectionnent...

Enfin le code objet de ce programme est entièrement relogeable, ça peut toujours être utile. Mieux il est complètement réentrant. En d'autres termes, vous pouvez le rendre résident par la commande

Resident Cls Pure ADD

placée dans votre Startup-Sequence, ou bien tout simplement en positionnant le bit p dans les attributs de protection par la commande

Protect Cls +p

L'avantage de ceci est que l'AmigaDOS n'ira plus chercher la commande Cls sur disque mais en mémoire, ce qui évitera la très désagréable séance de "disk jockey" aux malheureux possesseurs d'un seul et unique drive.

Encore quelques remarques : il est parfaitement possible de modifier très légèrement ce programme afin qu'il permette de changer la couleur d'écriture ou celle du fond de la fenêtre. A titre d'indication, voici quelques codes utiles à placer au label "debut" dans le listing :

- définition de la couleur et du style d'écriture : $9b, style, ";", cl, c2, "m"

où style est un caractère ASCII pouvant être :

"0" : écriture normale;
"1" : écriture grasse;
"2" : écriture italique;
"3" : écriture soulignée;

c1 est une chaîne de caractères ASCII pouvant être :

"30" à "37" : couleurs du texte de 0 à 7

c2 est chaîne de caractères ASCII pouvant être :

"40" à "47" : couleur du fond de 0 à 7

- rendre le curseur invisible (pour faire une blague?) : $9b, "0", "", "p"
- rendre le curseur visible : $9b, "", "p"

Et il y en d'autres...

Frédéric Mazue

```
;
;*** CLS ***
;
; Programme d'effacement de la fenêtre
; CLI ou Shell courante
; par F MAZUE

; offsets d'exec.library

OldOpenLibrary = -408
CloseLibrary = -414

; offsets de dos.library

Output  = -60
Write   = -48

start:
  tst.l  d0                   ; si d0 contient 0, c'est que le
                              ; programme a été lancé depuis le
                              ; WORKBENCH, il n'y a donc pas
                              ; de fenêtre à effacer...
  beq    erreur               ; VITE, fuyons le GOUROU

  move.l $04,a6               ; execbase dans A6
  lea    dosname(pc),a1
  jsr    OldOpenLibrary(a6)   ; ouverture de dos.library
  beq    erreur               ; ça n'a pas marché on arrête tout

  move.l d0,a6                ; dosbase dans a6
  jsr    Output(a6)           ; cette fonction recherche le canal
                              ; de la fenêtre CLI ou Shell courante.
                              ; le résultat est dans d0 ET dans d1

  lea    debut(pc),a0         ; adresse des chars de contrôle
  move.l a0,d2                ; à ecrire dans d2
                              ; ceci est une particularité du 68000 :
                              ; ces deux instructions occupent
                              ; le même nombre d'octets que la seule
                              ; instruction move.l #debut,d2
                              ; le temps d'éxecution est le même
                              ; l'avantage est que le code objet
                              ; sera relogeable
  moveq  #(fin-debut),d3      ; nombre de caractères
                              ; dans d3
                              ; pas de parenthèses avec K-SEKA
  jsr    Write(a6)            ; effacement de la fenêtre

  move.l a6,a1                ; dosbase dans a1
  move.l $04,a6               ; execbase dans a6
  jsr    CloseLibrary(a6)     ; fermer dos.library

erreur:
  rts                         ; et (déjà) c'est fini


dosname: dc.b 'dos.library',0
         even

debut:   dc.b $9b,";H"        ; ATTENTION, aux majuscules !
         dc.b $9b,"J"
fin:
```

TRANSACTOR

VIRUS KILLER ? MON ŒIL !

Comment, quoi, que vois-je? Nos chers Zeus-Brothers seraient-ils tombés malades? Que leur arrive-t-il? Ils nous avaient habitué à une programmation de qualité avec leur Tube-Intro et voilà qu'ils font preuve d'un manque de maturité flagrant en osant faire publier un virus-killer (un tueur de virus pour les francophones) qui, non content d'être lui-même un virus, ne guérira pas plus de cinquante pour cent des disquettes infectées.

Minute, je m'explique.

A ces mots, je vois les intéressés se lever, prêts à me balancer leur clavier en pleine figure. Bon, ils ont quand même droit à quelques explications.
Le virus-killer des Zeus-Brothers est calqué sur le fonctionnement du SCA (Swiss Cracking Association), le plus primitif : il reprogramme les vecteurs CoolCapture et DoIO. C'est bien et ça empêchera facilement les trois quarts des virus de se reproduire (je ne me contredis pas, seule la moitié sera réellement tuée) mais reste l'autre quart.
Enumérons quelques-uns de ces phénomènes :
- le *byte bandit* est l'exemple même du virus étanche aux remontrances des Zeus-Brothers : il ne reprogramme ni le CoolCapture, ni le DoIO général. Il s'attaque à l'interruption de niveau 5, au vecteur DoIO propre au trackdisk.device et enfin, installe une structure résidente. Ici, je sens que le public néophyte commence à se demander quel langage je parle. Ne vous en faites pas, je m'expliquerai sur ces points sombres un peu plus tard ;
- le *Byte Warrior* (ou DASA) est en fait un virus-killer... qui plante l'ordinateur. Après le traitement à la sauce Zeus-Brothers, il ne pourra certes plus se reproduire, mais ses effets pernicieux demeureront : lui aussi installe une structure résidente, et de plus, il affecte les vecteurs CoolCapture ET ColdCapture (patience, les excités du clavier, je vais venir aux explications) ;
- *l'IRQ* est un cas à part : il ne s'installe pas sur le bootblock mais se greffe sur les fichiers exécutables de votre disquette. Je sais peu de choses sur son mode de fonctionnement sauf que lui aussi fonctionne avec une interruption (IRQ signifie Interrupt Request).

C'EST PARTI POUR LE COURS DE L.M.

Ça suffit pour les exemples. Les maniaques de l'assembleur sont-ils toujours à leur poste ? Oui ? OK.

C'est parti pour le voyage à l'intérieur de l'Amiga tm (attention, ça va gazer : je me suis mis un petit Higelin sur la platine). A titre de renseignement, toutes les explications que je vais donner sont largement inspirées d'un certain livre de 639 pages qui devrait être le nouveau testament pour nous tous !
Je passerai sur le vecteur DoIO général. Il est assez expliqué dans les colonnes de la Zeus-saga. Je signalerai cependant l'existence d'un vecteur DoIO propre à chaque device. On le trouve à l'offset négatif -28 de la structure device.
J'ajouterai à l'existence d'un vecteur CoolCapture celle d'un vecteur ColdCapture à l'adresse Execbase+42. Son fonctionnement diffère un peu de celui de CoolCapture. En effet, il n'y est pas permis d'utiliser le pointeur de pile (SP) et par conséquent, la routine ne peut pas se terminer par un RTS (les instructions JSR, BSR et RTS utilisant le pile). On la termine donc avec un JMP (A5).
Les structures résidentes se trouvent un peu partout en mémoire. Elles sont trouvées à l'initialisation par le premier mot suivi du premier long mot (cfr infra) et leur code est exécuté selon le mode de fonctionnement de la structure. En voici la forme :

Taille	Nom	Rôle
Word	MatchWord	$AFC pour que le système reconnaisse ici une structure résidente
Long	MatchTag	pointeur sur l'adresse 0 de la structure Pour que le système vérifie qu'on aie ici une structure résidente
Long	EndSkip	pointeur sur la fin de la structure
Byte	Flags	détermine le mode de fonctionnement de la structure : est-elle présente pour créer une library ou pour activer une routine?
Byte	Version	
Byte	Type	
Long	Name	pointeur sur le nom de la structure
Long	IDString	pointeur sur les commentaires de la structure
Long	Init	pointeur sur la routine à exécuter

L'ALTERNATIVE

Le programme que je propose dispose d'assez de commentaires pour être compris. Je tiens à signaler qu'il ne tue pas les virus présents sur le bootblock. Il ne fait que les tuer en mémoire. Si vous désirez "nettoyer" le bootblock, le mieux (et le plus simple) est encore d'utiliser la commande install dfx: du CLI.
Pour plus de renseignements, contactez moi sur bitnet : VISITEUR8/BNANDP51 /

The lazy Coder from Paralaxx

PS : A la dernière minute, j'ai remarqué qu'il restait un "bug" dans la version du programme ci-joint : il détecte et tue en effet une structure résidente appartenant au système. Cela ne provoque apparamment pas de problèmes de fonctionnement, mais le message d'avertissement est affiché à chaque fois que le programme est appelé.

```
; Ceci est un utilitaire de The Lazy Coder
; Trouve n'importe quel virus résident en mémoire et le tue.
; Créé le 18 juin 1989
; Modifié le 14 aout 1989 pour tuer encore plus de virus connus
; Modifié le 17 octobre 1989 pour tuer les structures résidentes
; Modifié le 10 décembre 1989
; pour traduire les commentaires en français pour Commodore Revue.
; Compilé avec ASSEMPRO de Data-becker GmbH
 clr.b   d5              ; D5 sert de drapeau pour savoir si on a
                         ; trouvé un virus.
 move.l  4,a6
 jsr     -120(a6)        ; Pas de multitache ni d'interruption
 jsr     -132(a6)        ; durant le programme car certains viru
                         ; en profiteraient.
 move.l  $2A(a6),d0      ; Cherche un virus dans les vecteurs
                         ; Cool, Cold et Warm capture
 move.l  $2E(a6),d1
 move.l  $32(a6),d2
 add.l   d1,d0
 add.l   d2,d0
 cmp.l   #0,d0
 beq     NoVirus1
 clr.l   $2A(a6)
 clr.l   $2E(a6)
 clr.l   $32(a6)
 lea     $22(a6),a1
 clr.w   d0
 move.w  #$17,d1         ; Recalcule la somme de controle.
loop:
 add.w   (a1)+,d0
 dbf     d1,loop
 not.w   d0
 move.w  d0,(a1)
 move.b  #-1,d5
NoVirus1:
 move.l  -454(a6),d0     ; Cherche un virus ayant détourné le
                         ; vecteur DoIO()
 move.l  -460(a6),d1     ; (SCA & Byte-Warrior-DASA)
 addi.l  #18,d1          ; Marche avec A500 et A200 kickstart 1.2.
 cmp.l   d0,d1           ; N'a pas été testé avec des versions
                         ; supérieures.
 beq     NoVirus2
 move.l  d1,-454(a6)
 move.b  #-1,d5
NoVirus2:
 lea     $15e(a6),a0     ; Cherche un virus ayant détourné
                         ; le vecteur DoIO()
 lea     TDname,a1       ; spécifique au trackdisk.device (Byte-
                         ; Bandit)
 movem.l d5/a0-a1,-(a7)
 jsr     -276(a6) ;FindName
 movem.l (a7)+,d5/a0-a1
 tst.l   d0
 beq     NoVirus3        ; Ce n'est pas normal :
                         ; pas de trackdisk.device ???
 move.l  d0,a0
 move.l  -28(a0),d0      ; Voir la remarque pour le DoIO général
 move.l  -34(a0),d1
 sub.l   #$ac,d1
 cmp.l   d0,d1
 beq     NoVirus3
 move.b  #-1,d5
 move.l  d1,-28(a0)
NoVirus3:
 move.l  300(a6),a0      ; Cherche un virus ayant installé
Loop3:                   ; une structure résidente en RAM
 tst.l   (a0)
 beq     NoVirus4
 cmp.l   #$fc0000,(a0)+  ; Tue sans distinction toute
 bge     Loop3           ; structure résidente en RAM
 move.w  #0,-4(a0)       ; Efface le MatchWord
 move.b  #-1,d5
 bra     Loop3
NoVirus4:
 move.l  a6,a0           ; Cherche un virus ayant installé
                         ; une interruption.
 move.l  #16,d0
 move.l  a0,d2
 swap    d2
 and.w   #$00ff,d2
Loop4:
 move.l  (a0),d1
 swap    d1
 add.w   #$00ff,d1
 cmp.w   #$fc00,d1
 beq     OKThisTime      ; Est-ce une interruption gérée en ROM ?
 tst.w   d1
 beq     OKThisTime      ; Y-a-t-il seulement interruption ?
 cmp.w   d1,d2
 beq     OKThisTime      ; Est-ce une interruption traitée par EXEC
 clr.l   (a0)            ; Cette solution risque de planter
                         ; mais c'est la seule que j'ai trouvée
 move.b  #-1,d5
OKThisTime:
 add.l   #4,a0
 dra     d0,Loop4
NoVirus5:
 jsr     -138(a6)        ; réinstaurer le règne des interruptions
 jsr     -126(a6)        ; et du multitache.
 tst.b   d5              ; affiche un message de type GURU
                         ; si il y avait un virus.
 beq     NoVirus
 clr.l   d0
 lea     IntuitionName,A1
 jsr     -552(a6)        ; Ouvrir intuition.library
 move.l  d0,IntuitionBase
 move.l  d0,a6
 lea     Message,A0
 clr.l   d0
 move.l  #80,D1
 jsr     -90(a6)         ; affiche un message d'alerte
 movea.l 4,a6
 move.l  (IntuitionBase),a1
 jsr     -414(a6)        ; fermer intuition.library
NoVirus:
 rts

IntuitionName:
 dc.b    'intuition.library',0
 even
IntuitionBase:
 dc.l    0
Message:
 dc.w    180
 dc.b    20
 dc.b    ' Il y avait un virus actif en mémoire',0,1
 dc.w    232
 dc.b    40
 dc.b    'Il est maintenant désactivé',0,1
 dc.w    116
 dc.b    70
 dc.b    'Un autre utilitaire de T.L.C. from PARALAXX !!!',0,0
 even
TDname:
 dc.b    'trackdisk.device',0
 even
 nop
 END
```

INITIATION A L'AMIGADOS

ÔTE-TOI DE LÀ, QUE J'M'Y METTE!

Depuis le Workbench 1.2 et à chaque nouvelle version du système, on se trouve confronté au problème de la mise à jour de la configuration de l'ordinateur. Il n'est en effet pas rare de subir des crashs et des GURUs lorsqu'on mélange les versions du système.

Un jour ou l'autre, tout utilisateur se retrouve confronté à ce dilemne : doit-il, pour installer un logiciel, copier tous les fichiers de la disquette originale vers son disque système, ou peut-il ne copier "intelligemment" que les quelques fichiers réellement nécessaire?

La première approche semble la plus sûre, mais elle présente deux inconvénients : gaspillage de la mémoire de masse, et grande difficulté pour conserver un dilemme ronnement homogène, car chaque logiciel semble être conçu pour être le seul installé. La seconde approche semble être la plus raisonnable et la plus élégante, car elle permet de mieux utiliser les ressources de l'ordinateur et elle respecte tout le travail de configuration déjà effectué (version du système, fichier de démarrage, Preferences, pointeur, imprimante...).

Avec l'arrivée du système 1.3.2. (uniquement pour remédier à quelques bugs), je me suis attaqué à l'automatisation du processus de mise à jour d'une configuration logicielle. En fait, un système d'exploitation (ou n'importe quelle autre combinaison de programmes) satisfait rarement de manière identique tous les utilisateurs. Chacun dispose d'une marge de manœuvre pour le configurer et l'adapter. Si à chaque progrès, à chaque avancée, à chaque "release" tout le travail est à refaire, la majorité des utilisateurs refusera de faire évoluer sa configuration, si le gain n'est pas évident. Dans mon cas particulier, l'intérêt du 1.3.2 résidait dans la réduction des bugs liés à la mauvaise gestion du nouveau coprocesseur SUPER-AGNUS par certains programmes (dont le DiskCopy de la disquette Workbench), coprocesseur dont est équipé mon Amiga 2000 acheté récemment.

Faire une installation propre, c'est n'installer que les fichiers nécessaires, c'est-à-dire ceux modifiés ou nouveaux, sans pour autant détruire ceux qui sont le fruit de nombreuses heures d'expériences et de travail acharné.

Quels sont les fichiers de configuration? En ce qui concerne l'Amiga et son système d'exploitation, il faut accorder une attention toute particulière aux fichiers suivants :

- *S:Startup-Sequence :* fichier de démarrage (équivalent de autoexec.bat sous MS-DOS);
- *S:Startup II :* fichier de configuration auxiliaire, exécuté depuis la Startup-Sequence pour profiter des avantages d'un processus SHELL (la Startup-Sequence est exécutée par un processus CLI, qui ne peut utiliser ni les commandes résidentes, ni les alias);
- *Devs:System-configuration :* fichier des paramètres gérés par le programme Preferences (couleurs du WorkBench, position de l'écran, caractéristiques du port série, choix de l'imprimante, options pour l'impression graphique, etc.). Malheureusement, ce fichier est sous forme binaire; pour en étudier le contenu, il faut faire appel au programme Preferences.

Note : le répertoire S: correspond, sauf ordre contraire (commande Assign), au répertoire Sys:S et Devs: au répertoire Sys:Devs, Sys: enfin étant le nom générique de la disquette ayant servi au démarrage : Ouf!

Avant de remplacer ces fichiers, il faut comparer la nouvelle version avec l'ancienne, pour voir ce qu'elle apporte. Si ce sont de simples détails esthétiques (genre numéro de version), on peut s'en passer ou les appliquer manuellement; si les différences sont plus importantes, il faudra vraisemblablement extraire de l'ancien fichier tout ce qui était spécifique pour l'ajouter dans le nouveau. C'est en partie pour cette raison que je recommande de toujours signaler par des commentaires adéquats les ajouts et autres modifications dans un fichier de configuration.

C'est parce qu'il faut traiter ces trois fichiers avec prudence que le processus de mise-à-jour ne doit pas être totalement automatique, mais au contraire interactif. De manière similaire, c'est parce qu'il y a beaucoup de fichiers concernés qu'il doit être "intelligent" et effectuer tous les tests possibles pour ne proposer comme candidats à la mise à jour, que les fichiers réellement nouveaux.

Comment détecter ces fichiers? Plusieurs cas peuvent se présenter :

- le cas le plus simple est celui dans lequel le fichier existe sur la disquette source, mais pas sur la disquette destination;
- les fichiers de départ et de destination n'ont pas la même taille (plus souvent qu'on ne le pense, les nouveaux fichiers se revèlent être plus petits que ceux qu'ils remplacent);
- les fichiers n'ont pas la même date de création, mais ce critère n'est pas toujours fiable car bon nombre de systèmes ont une notion du temps bizarre (horloge qui n'est pas à l'heure, horloge détraquée, etc.) et bon nombre d'utilisateurs n'ont pas encore pris l'habitude de copier les fichiers avec la commande COPY ...

CLONE qui conserve la date originale et les attributs des fichiers (contrairement à la même commande COPY sans l'option CLONE). En conséquence, lorsque les dates defférent, il convient d'effectuer un autre test sur le contenu même des fichiers, afin de déterminer si il est resté identique.

- enfin, il y a quelques rares occasions (surtout à la suite de commandes COPY mal conduites sans l'option CLONE, ou après l'utilisation de program-

mes de sauvegarde qui positionnent l'attribut "archivé") où ce sont les attributs des fichiers (protégés contre l'écriture, contre la lecture, contre l'effacement, contre l'exécution, fichier script, archivé, fichier pur que l'on peut rendre résident) qui ne sont pas identiques, auquel cas, il suffit de modifier les attributs de l'ancien fichier grâce à la commande PROTECT.
Une fois cette recherche accomplie, l'utilisateur doit avoir la possibilité de suivre la recommandation du programme (COPY ou PROTECT) ou de l'ignorer pour chacun des fichiers que la première phase aura trouvé intéressant.
Comment réaliser cette détection?
Etant donné que les tests couvrent des domaines différents, il fallait choisir un langage versatile capable de collecter et de comparer toutes les informations pertinentes sur les fichiers (taille, âge, contenu), et accessible à tous. Comme le Basic Amiga est diffusé avec la machine, tout le monde y a accès, mais est-il suffisamment puissant?
En fait, il s'avère tout à fait adapté, car il peut utiliser toutes les commandes de l'AmigaDOS grâce à la fonction "Execute" de la bibliothèque Dos, qui permet l'utilisation d'une ligne de commande comme ci celle-ci avait été introduite dans une fenêtre CLI/SHELL. Comme on va le voir, récupérer les commandes de l'amigaDOS grâce à la routine Execute nous écononminsera beaucoup de programmation. De plus, l'utilisation de ces commandes nous garantit un certain niveau de performance. Malgré cela, le programme net de 10 à 15 minutes pour établir la liste des fichiers susceptibles de mise-à-jour, c'est pourquoi de nombreux PRINT de mise au point sont encore présents dans le listing : ils permettent de mieux suivre le déroulement du programme, mais ils le ralentissent de manière notable. Mais enfin, ce n'est pas tous les jours qu'on refait son système, n'est-ce-pas?
Voici le listing programme. On se retrouve le mois prochain, si tout va bien.

B. de Mil

```
REM Programme de mise à jour COMREV
PRINT "ATTENTION : ce programme exige beaucoup de mémoire !"
PRINT FRE(0)
CLEAR ,70000
PRINT FRE(0)
REM les variables chaînes de caractères peuvent prendre
REM beaucoup de place (voir routine de comparaison)
DECLARE FUNCTION Execute& LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
REM grace au fichier dos.bmap qui décrit les paramètres requis
REM par les routines de la bibliothèque DOS,
REM l'AmigaBasic peut appeller Execute sans aucune difficulté
REM ATTENTION : il est nécessaire de lancer l'AmigaBasic
REM depuis une fenêtre CLI/CHELL pour pouvoir utiliser
REM cette capacité sans voir apparaître le GURU !
DEFINT a,b,i,j,u
REM économise des % à chaque usage de variable entière
astop - 0
bstop - 0
DIM r$(15)
DIM aname$(150), asize$(150), aprot$(150), adate$(150)
DIM bname$(150), bsize$(150), bprot$(150), bdate$(150)
DIM command$(150)
REM Declaration des tableaux concernant les fichiers
REM nom, taille, attribut, date
REM les tableaux A sont pour la disquette de depart
REM les tableaux B sont pour la destination
CLS
INPUT "repertoire de depart "; in$
INPUT "repertoire d'arrivee "; out$
update - 0

REM première phase: construction de la liste des fichiers
FOR i - 1 TO 13
  READ r$(i)
  REM pour tous les répertoires du tableau r$ contient les noms
REM des répertoires système qui contiennent potentiellement
REM des fichiers à transférer
doscall(r$(i))
REM doscall est la sous-routine qui construit les tableaux
REM de nom, taille, attribut et date de fichiers triés
REM alphabétiquement pour chaque répertoire r$
bstart - 1
FOR ii - 1 TO astop
  REM pour tous les fichiers du répertoire de départ
  FOR iii - bstart TO bstop
    REM pour tous les fichiers restant du répertoire d'arrivée
    IF aname$(ii) < bname$(iii) THEN
      REM le fichier du répertoire de départ est absent puisque
      REM le fichier courant du repertoire d'arrivée lui est supérieur
      command$(update)- "copy "+in$+r$(i)+aname$(ii)+" to "+out$+r$(i)
      command$(update)-command$(update)+" CLONE":REM Important !
      update - update + 1
      REM on met de coté la commande à effectuer
      REM PRINT "new file";aname$(ii)
      bstart - iii
      GOTO loop:REM Argggggggggghhh, un GOTO (j'ai honte)
      REM l'instruction correcte est un NEXT ii, mais l'AmigaBasic
      REM ne l'apprecie pas lorsqu'il y en plusieurs pour un seul FOR
    END IF
    IF aname$(ii) - bname$(iii) THEN
      REM le fichier existait déja
      IF INSTR(aname$(ii),".info") <> 0 AND asize$ - bsize$ THEN
        REM c'est un fichier .info correspondant à l'icône, si il
        REM n'a pas changé de taille, je préfere garder l'ancien
        REM qui contient les coordonnées que j'aie fixé par
        REM l'option Snapshot du Workbench
        bstart - iii
        GOTO loop:REM Oui, je sais, c'est un GOTO
      END IF
      IF asize$(ii) <> bsize$(iii) THEN
        REM pas de discussion, la taille a changé
        command$(update)- "copy "+in$+r$(i)+aname$(ii)+" to "+out$+r$(i)
        command$(update)-command$(update)+" CLONE":REM Essentiel !
        update - update + 1
        REM PRINT "copy because of size ";aname$(ii)
      ELSE
        IF aprot$(ii) <> bprot$(iii) THEN
          REM seuls les atttributs du fichiers ont changé,
          REM la commande PROTECT suffit
          command$(update)- "protect "+out$+r$(i)+bname$(iii)+" "+aprot$(ii)
          command$(update)-command$(update)+" ADD"
          update - update + 1
          REM PRINT "protect";aname$(ii)
        ELSE
          IF adate$(ii) <> bdate$(iii) THEN
            REM les dates sont différentes, il va falloir comparer
            REM le contenu des fichiers avec la sous-routine compare
            from1$ - in$+r$(i)+aname$(ii)
            from2$ - out$+r$(i)+bname$(iii)
            CALL compare(from1$,from2$,different%)
            IF different% <> 0 THEN
              REM le contenu est différent, donc copie
              command$(update)- "copy "+in$+r$(i)+aname$(ii)
              command$(update)-command$(update)+" to "+out$+r$(i)+" clone"
               update - update + 1
               REM PRINT "different ";aname$(ii)
             END IF
           END IF
         END IF
       END IF: REM syntax error
       REM souvent l'AmigaBasic rapporte une erreur de syntaxe
       REM juste après l'instruction END IF d'un bloc IF..ELSE..END IF
       REM lorsqu'il prend la première branche
       REM il faut vérifier qu'on ne modifie pas la variable testée
       REM entre le IF et le END IF.
       REM Parfois, ajouter une instruction bidon après le END IF
       REM permet de supprimer ce BUG, (car c'en est un !!)
       bstart - iii
       GOTO loop
     END IF
     REM si on arrive ici, ca veut dire que le fichier du répertoire
     REM de départ n'a pas encore trouvé son jumeau, on va donc étudier
     REM le fichier suivant dans le répertoire d'arrivée
   NEXT iii
   REM fin de la boucle sur les fichiers du répertoire d'arrivée
   REM ce NEXT iii est le seul -> pas de problème
   command$(update)- "copy "+in$+r$(i)+aname$(ii)+" to "+out$+r$(i)+" clone"
   REM si on est arrivé là, ca veut dire qu'on a épuisé tous les fichiers
   REM du repertoire d'arrivée sans y trouver celui du repertoire de départ,
   REM on doit donc l'ajouter à notre liste contenu dans le tableau update
   update - update + 1
   REM PRINT "last file";aname$(ii)
   bstart - bstop
loop:
   REM voici la cible des GOTO (Arggggggggghh again)
  NEXT ii
  REM fin de la boucle sur les fichiers du répertoire de départ
```

```
NEXT i
REM fin de la boucle sur les répertoires

REM deuxième phase: mise à jour sélective
IF update = 0 THEN
  PRINT "pas de fichiers à mettre à jour"
ELSE
  FOR i = 1 TO update-1
    REM pour toutes les commandes enregistrées
    COLOR 3,2
    PRINT "OK ";
    COLOR 1,0
    PRINT  " pour executer ";command$(i);
    INPUT ok$
    REM demander l'approbation de l'utilisateur
    IF UCASE$(ok$) <> "N" THEN
      REM si l'utilisateur ne répond pas N ou n
      x = Execute&(SADD(command$(i)+CHR$(0)), 0, 0)
      REM on demande à l'AmigaDos d'éxecuter la commande
    END IF
  NEXT i
END IF

fin:
LIBRARY CLOSE
REM il est très important de fermer une bibliothèque si on l'a ouverte
END

DATA "","c/","devs/","devs/printers/","devs/keymaps/","Expansion/"
DATA "fonts/","l/","libs/","Prefs/","s/","System/","Utilities/"
REM il est plus pratique de mettre le nom des répertoires système
REM dans une série de DATA à lire dans la boucle principale

SUB doscall(dir$) STATIC
  SHARED in$, out$
  SHARED aname$(),asize$(),aprot$(),adate$()
  SHARED bname$(),bsize$(),bprot$(),bdate$()
  SHARED astop,bstop
  REM doscall est la sous-routine qui construit les tableaux
  REM de nom, taille, attribut et date de fichiers triés
  REM alphabétiquement pour chaque répertoire r$
  REM à la fois pour le départ et pour la destination
  REM toutes les variables non partagées par SHARED sont locales.
  REM Elle utilise intensivement LIST et SORT que vous pouvez
  REM rendre résident ou (au moins) copier en RAM: pour
  REM aller plus vite. Vous pouvez aussi ajouter des buffers
  REM sur la source et la destination grace à la commande
  REM AmigaDos ADDBUFFERS. Par exemple ADDBUFFERS DF0: 20
  REM ajoute 10 K-octets au lecteur de disquettes DF0:.
  temp$ = "list " + in$ + dir$ + " files nohead to RAM:temp"
  PRINT "doing ";temp$
  REM construction d'une première ligne de commande AmigaDos appropriée
  x = Execute&(SADD(temp$+CHR$(0)), 0, 0)
  REM liste des fichiers par nom, attributs, taille et date
  x = Execute&(SADD("sort ram:temp ram:in"+CHR$(0)), 0, 0)
  REM tri par la commande AmigaDos SORT sur le nom des fichiers
  OPEN "RAM:in" FOR INPUT AS 1
  REM lecture du fichier trié
  i = 0
  WHILE NOT EOF(1)
    REM tant qu'on n'a pas atteint la fin du fichier
    i =i +1
    LINE INPUT #1,a$
     REM on lit une ligne complète
     j = INSTR(a$," ")
     aname$(i) = UCASE$(LEFT$(a$,j-1))
     REM le nom s'arrête au premier blanc
     WHILE MID$(a$,j,1) = " "
       j = j+1
     WEND
     REM la taille commence après le dernier blanc (j)
     asize$(i) = MID$(a$,j,33-j)
     aprot$(i) = MID$(a$,34,8)
     REM les attributs occupent toujours le même emplacement
     adate$(i) = MID$(a$,43)
     REM idem pour la date
     REM PRINT  i;" = ";aname$(i);TAB(30);asize$(i),aprot$(i),adate$(i)
     IF INSTR(aname$(i),".fastdir") <> 0 THEN
       REM si il s'agit d'un fichier temporaire de CLIMate,
       REM ne pas en tenir compte
       i = i-1
     END IF
  WEND
  astop = i
  REM astop représente le nombre de fichiers dans le répertoire de départ

  REM même procédure pour le répertoire d'arrivée
  temp$ = "list " + out$ + dir$ + " files nohead to RAM:temp"
  PRINT "doing ";temp$
  x = Execute&(SADD(temp$+CHR$(0)), 0, 0)
  x = Execute&(SADD("sort ram:temp ram:out"+CHR$(0)), 0, 0)
  OPEN "RAM:out" FOR INPUT AS 2
  i = 0
  WHILE NOT EOF(2)
    i = i+1
    LINE INPUT #2,a$
    j = INSTR(a$," ")
    bname$(i) = UCASE$(LEFT$(a$,j-1))
    WHILE MID$(a$,j,1) = " "
      j = j+1
    WEND
    bsize$(i) = MID$(a$,j,33-j)
    bprot$(i) = MID$(a$,34,8)
    bdate$(i) = MID$(a$,43)
    REM PRINT  i;" = ";bname$(i);TAB(30);bsize$(i),bprot$(i),bdate$(i)
    IF INSTR(bname$(i),".fastdir") <> 0 THEN
      i = i-1
    END IF
  WEND
  bstop = i
  REM bstop représente le nombre de fichiers dans le répertoire d'arrivée

  CLOSE #1, #2
  KILL "RAM:temp"
  KILL"ram:in"
  KILL "ram:out"
  REM nettoyage
END SUB

SUB compare(first$,second$,result%) STATIC
  REM pas de variables partagées autre que les paramètres
  REM compare est la sous-routine qui va lire 10 Kilo-octets
  REM des fichiers de départ et d'arrivée avec un simple test
  REM il est possible que la fonction INPUT$ ne lise pas
  REM de manière fiable 10240 caractères, car elle est
  REM documentée comme detectant le caractère CTRL-C comme
  REM la fin de son entrée
  REM enfin, si ce CTRL-C est à la même place dans les deux
  REM fichiers, cela reste correct
  REM PRINT  "comparing ";first$;" ";second$;" ";
  OPEN first$ FOR INPUT AS 1 LEN=2048
  OPEN second$ FOR INPUT AS 2 LEN=2048
  REM c'est á cause de ces buffers 2048 et des variables
  REM from1$ et from2$ que la fonction CLEAR,70000 est
  REM nécessaire au début du programme
  result% = 1
  IF LOF(1) > 10240 THEN     size% = 10240
  IF LOF(1) < 10241 THEN     size% = LOF(1)
  REM ARGGGGGGGG BUG  in IF..THEN..ELSE..END IF
  from1$ = INPUT$(size%,1)
  from2$ = INPUT$(size%,2)
  IF from1$ = from2$ THEN result% = 0
  REM c'est le test essentiel de cette routine
  REM si INPUT$ ne vous parait pas fiable, vous pouvez
  REM utiliser une boucle du style
  REM tant que pas fin de fichier de 1 et de 2
  REM   lire un caractere de 1
  REM   lire un caractere de 2
  REM   comparer
  REM   si différent :
  REM      sortir de la sous-routine
  REM   sinon :
  REM      continuer
  REM cela promet de prendre beaucoup de temps
  REM même s'il y a des buffers,
  REM cette routine est déja assez lente comme ça
  REM PRINT TAB(56); result%;" (size=";LEN(FROM1$);" )"
  CLOSE #1, #2
END SUB
```

Envie d'écrire dans l'Amiga NewsTech ?
Toute proposition est la bienvenue à :
Commodore Revue - ANT
1 bis rue de Paradis - 75010 Paris

APPLICATION

INSTALLATEUR DE BOOT

Une disquette formatée sous AmigaDOS comporte 1760 secteurs d'une capacité de 512 octets chacun. Sur ces 1760 secteurs, 1758 sont utilisés par AmigaDOS pour gérer les fichiers et 2 sont soit inutilisés, soit contiennent le programme boot et la disquette est dite "autoboot".

Le programme boot, que l'on met en place sur la disquette grâce à la commande CLI "install" est ainsi constitué :
- on trouve d'abord 4 octets qui ne sont rien d'autre que le mot DOS, et qui permettent à l'ordinateur de s'assurer que la disquette a bien été formatée par lui;
- on trouve ensuite 4 octets qui sont une somme de contrôle (Checksum en anglais) et qui est la preuve pour l'ordinateur qu'il s'agit bien d'une disquette autoboot;
- viennent 4 autres octets formant le long mot $00000370: cette valeur est le numéro du bloc racine (RootBlock), premier secteur du catalogue très particulier que l'AmigaDos utilise;
- enfin, on trouve le programme d'amorçage proprement dit, programme très court (mais néanmoins indispensable) qui ne fait que rechercher l'adresse de base de la dos.library résidente en Rom.

Tout ceci est très loin d'utiliser entièrement les 1024 octets des 2 secteurs boot, et il est ainsi possible de venir y greffer un petit programme de son crû, histoire de personnaliser ses disquettes.
Il subsiste quand même un problème : vous avez écrit un joli programme sur votre assembleur préféré et vous l'avez sauvegardé sous forme d'un fichier exécutable. Comment transférer ce programme dans les secteurs boot?
Réponse : il suffit d'utiliser notre programme du mois, BootInstall - sous réserve que cela soit possible.

ÇA MARCHE PAS TOUJOURS

Tout d'abord, un programme susceptible d'être installé dans le boot doit être écrit entièrement en code relatif au PC (Program Counter) car il doit être totalement indépendant de l'adresse de chargement. En effet, on ne peut pas savoir avec exactitude où le programme boot sera chargé dans la mémoire de l'Amiga. De plus, ce programme ne sera pas corrigé selon son adresse de chargement comme le serait un fichier exécutable "normal".
Je vous rassure, il n'est pas du tout difficile d'écrire un tel programme grâce au jeu d'instructions très complet du 68000; il suffit seulement d'y penser.

Voir à ce sujet comment est écrit le programme d'exemple.
Voyons maintenant comment AmigaDos se débrouille avec des fichiers exécutables.
En effet, tous les programmes pour Amiga ne sont pas écrits en code relatif, et plus encore, un programme en C par exemple ne pourra jamais l'être. Et pour corser le problème, l'Amiga est une machine multi-tâches, ce qui signifie que plusieurs programmes peuvent être chargés en même temps en mémoire, le seul critère étant la place disponible et non l'adresse de chargement.
Toutes ces contraintes font que les fichiers sur Amiga sont eux aussi très particuliers. Ils ne sont pas constitués d'un entête suivi du programme comme sur les vieux ordinateurs 8 bits, mais constitués d'une ou plusieurs sections appelées "Hunks".
Le premier hunk d'un fichier est ainsi constitué :
- d'abord un long mot indiquant de quel type de fichier il s'agit. Pour un programme exécutable c'est la valeur $000003F3;
- ensuite un mot long qui est un pointeur sur le nom éventuel du hunk. S'il n'y a pas de nom, ce mot long est nul;
- puis un mot long dont la valeur correspond au nombre de sections hunk constituant le fichier;
- puis une série de mots longs dont chacun est le numéro du hunk à charger. L'ordre de ces mots longs définit donc pour le Dos l'ordre de chargement des hunks;
- enfin une série de mots longs dont chacun est la longueur des hunks dans l'ordre précédemment défini;

Comme ceci n'est pas clair? Voici un exemple :

```
000003F3 00000000 00000003 00000000
00000002 00000001 00000009 000000AA
00000128 000003E9 00000009 xxxxxxxx
xxxxxxxx xxxxxxxx xxxxxxxx xxxxxxxx
xxxxxxxx xxxxxxxx xxxxxxxx xxxxxxxx
000003F2 yyyyyyyy yyyyy... ........
```

nous avons ici un programme exécutable (000003F3) dont le premier hunk n'a pas de nom (00000000) et qui est composé de trois hunks (00000003). Sera chargé d'abord le hunk numéro 0 de longueur $09, puis le numéro 2 de longueur $AA, puis enfin le numéro 1 de longueur $128. C'est pourtant simple!

A la suite de tout cela vient normalement le mot long $000003E9 qui indique au DOS qu'il arrive sur les données du programme, la longueur est encore une fois indiquée, et l'on a enfin les octets du programme (les mots longs xxxxxxxx de l'exemple ci-dessus).
A la suite des octets au programme et si celui-ci est écrit en code relatif, on trouve l'identificateur $000003F2 qui signale la fin du hunk. Sinon, on trouve une table d'offsets qui permettront au DOS de modifier les adresses absolues du programme, suivant l'adresse du chargement. C'est par ce moyen que l'AmigaDos parvient à faire tourner n'importe quel programme n'importe où en mémoire.
On peut également trouver beaucoup d'autres cho-

ses, telle une table de débogage, mais cela nous entraînerait trop loin.
Enfin derrière le mot long $000003F2 (fin d'un hunk), commence, par son identificateur, le deuxième hunk et ainsi de suite jusqu'à la fin du fichier.

Sachant cela, voici comment fonctionne l'installateur de boot : après appel par son nom depuis le CLI ou le SHELL (WorkBench interdit), il demande le nom du programme à transférer dans le boot. Celui-ci est chargé en mémoire, puis on vérifie qu'il s'agit bien d'un fichier exécutable, qu'il est constitué d'un seul hunk (il serait possible de traiter un fichier de plusieurs hunks, mais les complications sont grandes pour un intérêt petit). On vérifie aussi que le programme n'est pas trop long (952 octets maxi) et qu'il est bien relogeable. Puis les octets du programme sont extraits et accolés aux octets d'un programme analogue au boot standard. Pour terminer, le Checksum est calculé et cette plage d'octets est écrite dans les secteur 0 et 1. C'est aussi simple que celà, malgré ce que peut laisser penser la taille du listing...

Frédéric Mazue

```
* Installateur de boot par F MAZUE *
* Ce programme a été écrit sur DEVPAC 2
* mais ne doit poser aucun
* problème sur un autre assembleur

execbase = 4
AllocMem = -198
FreeMem = -210
Old_OpenLibrary = -408
CloseLibrary = -414
Read      = -42
Write     = -48
OutPut    = -60
Open      = -30
Close     = -36
Mode_Old_file = 1005
IoErr     = -132
FindTask = -294
AddPort  = -354
RemPort  = -360
OpenDevice = -444
CloseDevice = -450
DoIo      = -456
Delay     = -198

run:
 move.l execbase,a6
 lea    dosname,a1
 jsr    Old_OpenLibrary(a6)
 move.l d0,dosbase
 beq    halte               ; STOP si problème

 move.l d0,a6               ; recherche du
 jsr    OutPut(a6)          ; canal de la
 move.l d0,CLI_hand         ; fenêtre CLI

 move.l #echo,d2            ; sortie du texte de demande
 jsr    print_msg

 move.l CLI_handle,d1       ; Lecture du nom du
 move.l #read_tampon,d2     ; fichier à installer
 move.l #200,d3             ; 200 chars max
 jsr    Read(a6)

 lea    read_tampon,a0
 move.b #0,-1(a0,d0)        ; zéro à la fin du nom
 move.l #Mode_Old_file,d2   ; ouverture du fichier
 move.l #read_tampon,d1
 jsr    Open(a6)
 move.l d0,fichier_handle
 beq    dos_error           ; si pas trouvé ou autre

 move.l fichier_handle,d1 ; lecture du fichier sur une
 move.l #buffer_fichier,d2 ; longueur de 1100 octets max
 move.l #1100,d3            ; c'est plus que suffisant !
 jsr    Read(a6)

 move.l fichier_handle,d1   ; fermeture immédiate du fichier
 jsr    Close(a6)           ; pour éviter tout problème

** ici est examiné le ler HUNK du fichier **
 lea    buffer_fichier,a0
 move.l (a0),d0
 cmp.l  #$3f3,d0            ; fichier exécutable ?
 bne    err_fich1
 move.l 8(a0),d0
 cmp.l  #1,d0               ; une seule section HUNK ?
 bne    err_fich2
 move.l 20(a0),d0
 move.l d0,long_fich
 cmp.l  #$EE,d0             ; la longueur acceptable ?
 bhi    err_fich3

 lea    prog,a1             ; nettoyage du tampon
 move.l #951,d0
clr_loop
 move.b #0,(a1,d0)
 dbne   d0,clr_loop

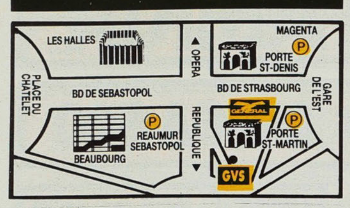
 adda.l #32,a0
 move.l long_fich,d0        ; nombre de longs mots
trans_loop:
 move.l (a0)+,(a1)+         ; isole les octets programme
 subq   #1,d0
 bne    trans_loop
 cmp.l  #$3f2,(a0)          ; programme relogeable ?
 bne    err_fich4

 move.l #insert_msg,d2      ; demande d'insérer la disquette
 jsr    print_msg           ; cible

 move.l CLI_handle,d1
 move.l #read_tampon,d2
 move.l #200,d3             ; attente de la touche return
 jsr    Read(a6)

 move.l #100,d1             ; petite temporisation afin que le DOS
 jsr    Delay(a6)           ; ait le temps de reconnaitre la
                            ; présence  de la disquette
 jsr    checksum            ; calculer le checksum du futur BOOT
```

PARIS

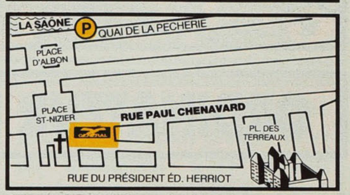


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON

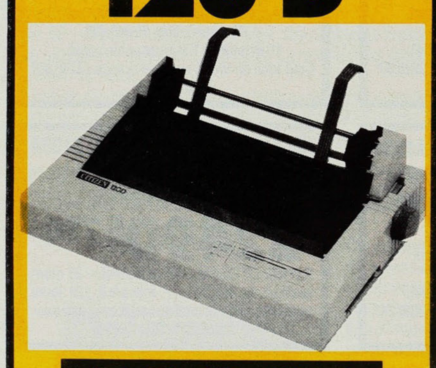


39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN AMIGA CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPÉCIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

IMPRIMANTE CITIZEN 120 D



1290F

Promotion jusqu'au 28/2/90 Câble en sus

EXCEPTIONNEL

DISQUETTES
3"1/2 DF DD 135 TPI
pour AMIGA 500 et AMIGA 2000
5,90F TTC pièce

OFFRE SPECIALE ETUDIANTS ENSEIGNANTS

AMIGA 2000
\+ Moniteur couleur A 1084
\+ CARTE XT
\+ CARTE 20 Mo

PRIX GENERAL
14490F TTC

EXTENSION 512 K

avec horloge
pour AMIGA **990F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EXPOSE AU MAGASIN

AMIGA 500 .... **3490F**
Moniteur A 1084 .... **2000F**

FABULEUX ! POUR A 500

LECTEUR DISK 3"1/2
externe, 880 Ko, Marque Océanic Products modèle Master - Garantie 2 ans
990F

LECTEUR DISK 5"1/4
externe - Garantie 2 ans
1390F

AMIGA 500 + EXTENSION 512 K

avec horloge
4290F

OFFRES IMBATTABLES GENERAL POUR AMIGA

2 joysticks PRO 500 + 1 quadrupleur de joystick	295 F
2 rames listing papier blanc 11 pouces	95 F
2 boites de rangement MEDIABOX POSSO (3 POUCES 1/2)	238 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante CITIZEN 120D	150 F
Lot de 3 rubans pour Imprimante STAR LC 10	150 F
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79 F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer votre imprimante	79 F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur Amiga 1084	195 F
Filtre écran en micromailles pour moniteur Amiga 1084	179 F
Tapis souris MOUSEMAT en néoprène	69 F
Disquette de nettoyage 3 POUCES 1/2	99 F

STATION MICRO GENERAL AMIGA comprenant :
1 bureau pro avec 2 tablettes coulissantes et coffret de rangement avec porte (couleur noire) ;
\+ 1 tuner TV PAL/SECAM avec 20 stations pré-sélectionnées + cable de liaison moniteur 1084 ;
\+ 1 Joystick PRO 500 ;
\+ 10 disques vierges

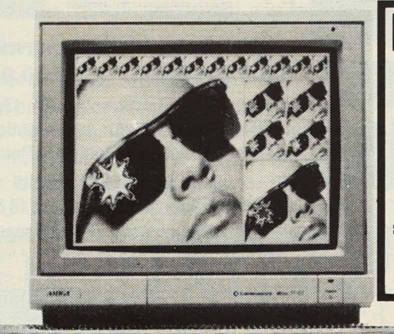
1790F



PARIS 10^e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE AMIGA 500





CADEAU !
MANETTE DE JEU + MEGAPACK SOFT (COMPILATION DU MOIS) + PACK PRO + LE SUPER SAC GENERAL GARNI DE 20 DISQUETTES VIERGES = 600^F de CADEAUX ce mois-ci chez GENERAL

AMIGA 500
3690^F TTC
A crédit CETELEM : 90^F comptant + 12 mensualités de 355,50^F
1er échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 546^F
TEG 17,92 %

AMIGA 500 + Monit. coul. A1084
6390^F TTC
A crédit CETELEM : 90^F comptant + 36 mensualités de 244,10^F
1er échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 2607,60^F
TEG 17,92 %

AMIGA 500 + STARTER KIT
3890^F TTC
A crédit CETELEM : 90^F comptant + 18 mensualités de 258,40^F
1er échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 971,20^F
TEG 17,92 %

A 500 + Monit. coul. A1084 + Starter Kit
6590^F TTC
A crédit CETELEM : 90^F comptant + 36 mensualités de 251,80^F
1er échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 2684,80^F
TEG 17,92 %

STARTER KIT est un package composé de : KINDWORDS (traitement de texte), FUSION PAINT (logiciel de dessin), CRAZY CAR (simulation de pilotage), SUPER SKI (simulation de ski), MINIATUR GOLF (simulation de golf).

Pour les utilisateurs particuliers, Commodore a lancé l'AMIGA 500 avec lequel il conquiert leur cœur et leur portefeuille.
LA PUISSANCE D'AMIGA : Si ce n'était sa couleur beige, propre aux ordinateurs Amiga, vous pourriez facilement confondre l'Amiga 500 avec le Commodore 128 : le clavier de l'A500 est incorporé dans le boîtier système (comme celui du C128) ; il prend en charge une alimentation externe et a la même forme que celui du 128. Ses dimensions sont les suivantes : 47 cm de large sur 6,35cm de haut et 32 cm de profondeur. Toutefois, la ressemblance s'arrête là : l'intérieur de l'A500 est totalement différent. Si vous ouvrez l'appareil, vous constatez que l'A500 est entièrement Amiga. Un microprocesseur Motorola 68000 alimente le système. C'est ce même microprocesseur qui constitue le cœur des ordinateurs Amiga 1000 et Amiga 2000 ainsi que du Macintosh de Apple et du ST de Atari. L'Amiga 500 utilise également les puces spécialisées Amiga destinées à améliorer les fonctions graphiques et sonores, les fonctions d'animation et l'accès direct à la mémoire (DMA). Bien que l'électronique interne de l'Amiga 500 soit identique au niveau des fonctions à celle des composants de l'Amiga 1000, il existe des différences physiques distinctes dues à la taille de l'A500. De nombreuses fonctions exécutées par des composants distincts dans l'Amiga 1000 ont été intégrées dans des puces plus grandes sur l'A500. Notamment, l'A500 utilise la version "FAT" (84 broches) de la puce personnalisée Agnès et un circuit prédiffusé (Gary) qui comporte la logique de sélection des puces et une partie du contrôleur de disquettes.

ORDINATEUR PERSONNEL COMMODORE AMIGA 2000



CADEAU !
MANETTE DE JEU + MEGAPACK SOFT (COMPILATION DU MOIS) + PACK PRO

AMIGA 2000
8900^F TTC
A crédit CETELEM : 100^F comptant + 36 mensualités de 340,80^F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3588,80^F
TEG 17,92 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084
10990^F TTC
A crédit CETELEM : 190^F comptant + 48 mensualités de 340,80^F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 5798,40^F
TEG 17,92 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084 + GVP 30 Mo SCSI autoboot
17730^F TTC
A crédit CETELEM : 80^F comptant + 36 mensualités de 680,10^F
1re échéance 120 jours après achat.
Coût total crédit avec assurance : 7073,60^F
TEG 17,60 %

AMIGA 2000 + Monit. coul. A1084 + GVP 30 Mo SCSI autoboot + Carte PC XT 5P1/4
22490^F TTC
A crédit CETELEM : 90^F comptant + 36 mensualités de 863,20^F. 1re échéance 120 jours après achat. Coût total du crédit avec assurance : 8915,20^F - TEG 17,60 %

AMIGA 2000, UNE MACHINE CONÇUE POUR EVOLUER : L'Amiga 2000 comporte une mémoire de un mégaoctet, des connecteurs internes, trois unités de disques internes. Il offre également la possibilité d'exécuter des tâches au moyen d'un coprocesseur dans les fenêtres Amiga. Amiga 2000 est un ordinateur de Commodore dont la mémoire standard a été augmentée par rapport à celle de l'Amiga 1000 ; il comporte également des connecteurs internes en vue d'une extension ultérieure et offre la possibilité d'ajouter la compatibilité logicielle IBM PC/XT au moyen d'une carte d'extension, la carte A2088. En plus des connecteurs d'extension propres à Amiga, l'Amiga 2000 comporte un bus IBM PC/AT incorporé. Par conséquent, l'Amiga 2000 peut non seulement exécuter les logiciels IBM mais permettre à vos applications IBM d'avoir accès aux extensions IBM PC, notamment aux cartes 80286 et 80386.

ARCHITECTURE D'EXTENSION : La raison d'être du A2000, c'est la présence de connecteurs sur le fond de panier. Ainsi, l'Amiga possède des possibilités d'extension interne. De plus, il offre une méthode unique et astucieuse d'exécution du MS-DOS. Le connecteur le plus intéressant du fond de panier, c'est celui de la CPU à 86 broches qui a le même accès non tamponné aux bus de données et d'adresses de l'Amiga que le MC 68000.

PACK PRO AMIGA ou QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) une formation d'une demi-journée sur la machine dans notre local de formation (sauf Lyon).
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
7) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et débrouillez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

LES IMPRIMANTES

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans*
Cadeau PACK PRO IMPRIMANTES GENERAL
* Sauf tête d'impression

-30%

sur les imprimantes de cette page pour l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur supérieure à 5000 F (sauf promotions)

STAR LC 10 COULEUR



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 144 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2490F
AU LIEU DE 2790F

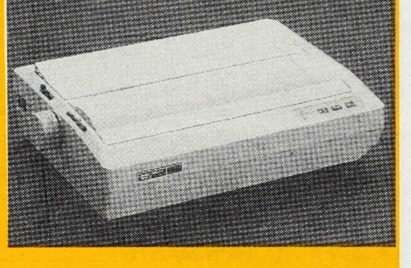
CITIZEN HQP 40



Vitesse 200 cps. 80 colonnes. 24 aiguilles. Non seulement la HQP-40 permet une impression superbe, de la qualité informatique à une parfaite qualité courrier, mais elle imprime aussi en couleur, pour garantir un impact maximal. La durée de vie de ses rubans est de 2 millions de caractères. Facile à utiliser, la HQP-40 est aussi d'une puissance exceptionnelle, avec de nombreuses caractéristiques conçues pour l'aider à exceller dans tous les travaux d'impression. Cartes de polices de caractères pour une impression multiple. Mémoire tampon de 24 Kb pour pouvoir commencer un travail pendant que vous en imprimez un autre. Ruban en couleur pour imprimer des documents plus agréables à l'œil et plus remarqués. La HQP-40 peut intégrer texte et graphiques pour un résultat renversant...

PROMOTION
2990F

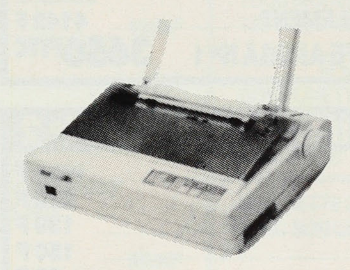
MANNESMANN TALLY MT 81



La MT 81 est une imprimante matricielle à impact, 9 aiguilles et 80 colonnes. Sa vocation est de placer informatique et bureautique à la portée de tous les budgets.
Son esthétisme la fait s'intégrer à tous les décors et lieux de travail au bénéfice de l'utilisateur.
Avec son jeu de 255 codes et caractères ainsi que ses nombreux attributs d'impression combinables entre eux, elle exprime textes et graphiques à la vitesse de 155 caractères par seconde (cps).
Bien sûr, elle obéit aux commandes des différents logiciels d'applications standards tels que tableurs et traitements de texte. La connection vers l'ordinateur s'effectue par liaison parallèle ou série.
Le papier simple est entraîné par friction, le papier à picots est guidé par des tracteurs dont l'écartement est réglable avec possibilité de découpe rapide après impression.

1590F

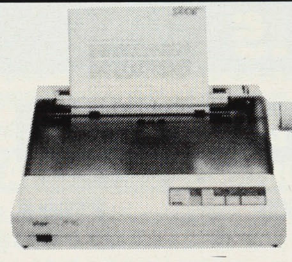
STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

2990F
AU LIEU DE 3795F

STAR LC 10

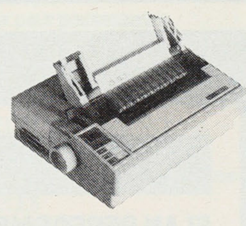


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 144 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

1890F
AU LIEU DE 2395 F

CITIZEN SWIFT 24

24 aiguilles. 80 colonnes. Qualité informatique : 160 cps/192 cps. Qualité courrier : 53 cps/64 cps. 4 polices LQ, 1 police épreuve. Carte de polices. Interfaces : Centronics ; (RS 232 en option). Mémoire tampon d'entrée : 8Ko. Durée d'utilisation du ruban : 2 millions de caractères. Alim. papier : friction, tracteur à friction, tracteur à traction... Dim : (LxPxH) 412x320x130 mm.



3790F

EPSON LX 800

2150F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) une assistance téléphonique 90 jours.
2) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre (sauf tête d'impression).
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

MUSIQUE

INTERFACE MIDI 350F
POUR A 500 et A 2000.

Sur commande, nous pouvons vous fournir toute marque et tous modèles de claviers, au meilleur prix.

DIGITALISEUR DE SON PERFECTSOUND 3.0 .... 950F
POUR A 500/A 2000.

CABLES DE LIAISON

CABLE PERITEL TV pour A500 .... 195F
CABLE PERITEL TUNER pour A500 .... 250F
CORDON SON STEREO A500 .... 95F
CORDON RALLONGE JOYSTICK 90F
CORDON RALLONGE MONITEUR A1084 .... 250F
CORDON VIDEO POUR DIGITALISEUR 250F
RALLONGE 2e LECTEUR 175F
CABLE IMPRIMANTE .... de 125 à 250F
(selon modèle et qualité)
CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK 170F
TUNER TETRAN 1190F
Tuner PAL/SECAM 20 canaux.
Onduleur POWERLAB ONDYNE 250 VA 3590F

MANETTES DE JEUX

JOYSTICK VOLANT 395F
QUICK SHOT 1 .... 69F
QUICK SHOT 2 .... 89F
QUICK SHOT TURBO 6 .... 139F
JOYSTICK KONIX 149F
JOYSTICK PRO 500 .... 195F
JET FIGHTER 225F
JOYSTICK COBRA 495F

SOURIS

SOURIS CAMERON AMIGA 399F

SCANNERS

pour AMIGA A 500 et A 2000

CAMERON PERSONAL A4 COULEUR 5918F
HANDY SCANNER TYPE 10 .... 2999F

TABLETTES GRAPHIQUES

TAB. GRAH. EASYL pour A 500 .... 4665F
TAB GRAPH. EASYL / A 2000 .... 5900F
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A5 4950FHT
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A4 6450FHT
TAB. GRAP. SUMMASKETCH A3 9250FHT
KIT (soft + interface) POUR SUMMASKETCH .... 500F HT

TABLES TRAÇANTES

ROLAND DXY 1100 (ft A3) 11620F
ROLAND DXY 1200 (ft A3) 16485F
ROLAND DXY 1300 (ft A3) 22170F

PERIPHERIQUES VIDEO

GEN LOCK GST 30 XP 4450F
GEN LOCK INCRUSTATEUR AVEC CODEUR PAL INTÉGRÉ.
GEN LOCK GST GOLD 5690F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ÉLECTRONIQUE.
GEN LOCK GST GOLD Y-C 6690F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ÉLECTRONIQUE. PAL / SECAM + COMPOSANTE Y-C.
TRANSCODEUR TS 20 .... 1130F
TRANSCODEUR PAL → SECAM.
TRANSCODEUR TS 30 .... 1130F
TRANSCODEUR SECAM → PAL.
TRANSCODEUR TS 40 .... 1400F
TRANSCODEUR PAL → SECAM.
MULTITRANSCODEUR MT 8 .... 1790F
MULTITRANSCODEUR PAL → SECAM et SECAM → PAL.
GEN LOCK GST 2000 P 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL.
GEN LOCK GST 2000 Y-C 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL.
GEN LOCK GST 2000 BETA 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL.
PHASE EQUALIZER 2560F
GEL D'IMAGE FRAME BUFFER 5450F
FILTRE ÉLECTRONIQUE DIGI-GOLD 2440F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR.
FILTRE DIGI-GOLD Y-C 2540F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR Y-C.
CAMERA NOIR ET BLANC PANASONIC WV041 .... 2995F
CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 .... 1995F
BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER 1290F
DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER 500F

PROMOTION :
BANC DE REPRODUCTION KAISER RB3
+ DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3
+ CAMERA N/B MONACOR
AVEC OBJECTIF 3590F

DISQUES DUR POUR A 2000

CARTE DISQUE DUR GVP SCSI HC 45 MEGA .... 7690 F
CARTE DISQUE DUR GVP SCSI 80 MEGA QUANTUM .... 12990 F
CARTE DISQUE DUR GVP SCSI 40 MEGA QUANTUM .... 8290 F
CARTE DISQUE DUR GVP HC 30 .... 6990 F

CARTES

CARTE GVP 03025 .... 14180 F
CARTE GVP 3001 4 Mo RAM / 32 bits .... 36590 F
CARTE COMMODORE 68020 à 14 MHz .... 14060 F
GVP HC8/0 POUR A 2000 .... 3790 F
GVP HC8/2 POUR A 2000 .... 6590 F
CARTE FLICKER FIXER Commodore .... 4490 F
CARTE D'EXTENSION 2 MEGA .... 6490 F
CARTE D'EXTENSION 8 MEGA .... 22510 F
CARTE PASSERELLE PC XT .... 4490 F
CARTE PASSERELLE PC AT .... 9390 F

RANGEMENT ET ENTRETIEN

BOITES DE RANGEMENT 3"1/2

DD 14 .... 29F
Boite de 10 disquettes 3"1/2. Coloris gris.
YUD 35 .... 29F
Boite de 10 disquettes 3"1/2. Transparente.
DS 40L sans clé 69F
DS 40L avec clé 139F
Boite 40 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.
MEDIABOX POSSO 139F
Boite 150 disquettes 3"1/2 avec intercalaires.
YA 6090 sans clé 129F
YA 6090 avec clé 175F
Boite 90 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.
JET EXECUTIVE 119F
Pochette 20 disquettes 3"1/2 type sacoche.

HOUSSES

Housses souples en matière anti-statique. Couleur noire avec liseret rouge.

CLAVIER AMIGA A 500 .... 80F
CLAVIER AMIGA A 2000 .... 80F
HOUSSES AMIGA 500 (clavier moniteur) 150F
HOUSSES AMIGA 2000 (clavier moniteur) 245F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 80 COLONNES 80F
TOUS MODELES IMPRIMANTES 132 COLONNES 95F

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT 99F
Nettoyage des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépot.
PRINTER 66 .... 95F
Nettoyeur d'imprimantes.
DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 AVEC SON LIQUIDE 149F

DIVERS

MOUSE MATE 85F
Tapis souris en néoprène.

RUBANS IMPRIMANTES

Prix spéciaux pour possesseurs A 500 / A 2000

RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES, couleur : NOIR 50F pièce
RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 132 COLONNES couleur : NOIR .... 80F pièce
RUBAN TOUS MODELES IMPRIMANTE 80 COLONNES couleur : QUADRI .... 100F pièce

RAMES PAPIER

Rame papier non zoné Format A4, bandes caroll détachables 500 feuilles 69F
Rame papier non zoné Format A3, bandes caroll détachables 500 feuilles 99F
Rame Etiquettes 12x3cm le 1000 sur paravent bandes caroll 85F
FILTRE ECRAN 14 POUCES 195F
SUPPORT ECRAN ORIENTABLE 250F
UNIVERSAL PRINTER STAND 250FF
Support universel pour tout type d'imprimante.

SAC DE TRANSPORT TOILE ZZ BAG

UNITE CENTRALE et MONITEUR 695F
UNITE CENTRALE 395F
MONITEUR 395F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

DEPARTEMENT MEGASOFTS AMIGA

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous rembourserons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA vol. II Deflector + Artura + Cybernoïd + Motor Massacre + Technocop	299 F
COMMANDOS Wanted + Action Service + Warlock Quest + Skrull	299 F
FORCE MAGIQUE Panthère Rose + Western Games + Clever + Vampire Empire	245 F
GEN D'OR Ik + Biochallenge + RType + Voyager	250 F
MEGA PACK Winter Olympiade + Plutos + Suicide + Second Out + Froostbyte F	239 F
PRECIOUS METAL Xenon + Arkanoïd II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood	245 F
PREMIER COLLECTION Nebulus + Netherworld + Exolon + Zynaps	245 F
STAR WAR TRILOGY Star War + L'Empire Contre-Attaque + Le Retour du Jedi	249 F
SUPER QUINTET Passager du Vent 1 et 2 + Bivouac + Bubble Ghost + Warlock Quest	269 F
TRIAD Barbarian + Starglider + Defender of the Crow	289 F

NEWS MEGASOFTS

CHESSPLAYER	249 F
AUSTERLITZ	249 F
HORSE RACING	260 F
GAZZA'S SOCCER	249 F
NINJA WARRIOR	199 F
WARP	199 F
OLIVER AND CO	245 F
BLOOD WHYCH SCENARY	189 F
SPACE ACE	430 F
BAD COMPAGNY	N.C.*
CABAL	N.C.*
DAMOCLES	N.C.*
EAGLES RIDER	N.C.*
H.A.T.E.	229 F
INCORRUPTIBLE	N.C.*
INFESTATION	N.C.*
IRON LORD	289 F
MAUPITY ISLAND	N.C.*
MIND BENDER	249 F
PINBALL MAGIC	N.C.*
TENNIS CUP	N.C.*

* N.C. : NOUS CONSULTER

JEUX D'ARCADE

AFTER BURNER	245 F
ASTAROTH	229 F
ALEX MAGIC HAMMER	249 F
BAAL	179 F
BANGKOK KNIGHT	199 F
BATTLE VALLEY	199 F
BEVERLY HILL COP	245 F
BIO CHALLENGE	189 F
BUMPY	195 F
CASTLE WARRIOR	245 F
CHASE HQ	249 F
CHICAGO 90	249 F
DRAGON NINJA	245 F
DRAGON LAIR	420 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
EYES OF HORUS	219 F
FLYING SHARK	190 F
FORGOTTEN WORLD	199 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
G.I.G.N.	219 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
H.K.M.	149 F
INDY ARCADE GAME	249 F
JUNGLE BOOK	229 F
LAST DUEL	145 F
MOONWALKER	219 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
OPERATION THUNDERBLOT	239 F
OPERATION WOLF	239 F
PAC LAND	179 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
RALLY CROSS	269 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROAD BLASTER	219 F
ROBOCOP	245 F
ROCK'N ROLL	229 F
ROGER RABBIT	229 F
SAVAGE	195 F
SILK WORM	199 F
STORM LORD	199 F
SWORD OF SODAN	245 F
SKWEEK	195 F
TARGHAN	239 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TITAN	245 F
TWIN WORLD	236 F
WILD STREET	269 F
ALTERED BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	239 F
CAPONE (Comp. West Phas.)	199 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DYNAMITE DUX	249 F
P.O.W. (Comp. West Phas.)	199 F
POWER DRIFT	259 F
ROLLER COASTER RUMBLER	229 F
SHADOW OF THE BEAST	299 F
SHINOBI	199 F
SHUFFLE PUCK CAFE	199 F
STEEL	199 F
STRIDER	249 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	219 F
XENON II MEGABLAST	229 F

SIMULATION SPORTIVE

ADIDAS BEACH VOLLEY	269 F
DALEY THOMPSON'S	219 F
GAMES WINTER	189 F
GREAT COURT	259 F
I.K. +	245 F
KICK OFF	255 F
PASSING SHOT	249 F
PURPLE SATURN DAY	229 F
SKATE BALL	189 F
SOCCER MICROPROSE	239 F
SPEED BALL	229 F
STREET FIGHTER	189 F
SUPER SKI	219 F
VOLLEY BALL SIMULATOR	249 F
WIND SURF WILLY	199 F

SIMULATION PILOTAGE

944 TURBO CUP	239 F
BOMBER	290 F
CRAZY CAR II	245 F
ESS	285 F
FALCON	295 F
FALCON MISSION	219 F
FERRARI FORMULA ONE	265 F
FIRE AND FORGET	245 F
F16 COMBAT PILOT	240 F
F18 INTERCEPTOR	245 F
HARD DRIVING	199 F
HIGHWAY PATROL	249 F
LOMBARD RALLYE	240 F
POWERDROME	239 F
SUPER HANG ON	245 F
TURBO OUT RUN	249 F
R.V.F. HONDA	269 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	245 F
CONFLIT EUROPE	245 F
JEANNE D'ARC	279 F
LORD OF THE RISING SUN	299 F
OIL IMPERIUM	245 F
POPULOUS	245 F
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLE CHESS	239 F
DAMES GRAND MAITRE	450 F
SCRABBLE	239 F
TEENAGE QUEEN	245 F
TRIVIAL PURSUIT	189 F

JEUX D'AVENTURE

BLOOD WYCH	249 F
DRAKKEN	299 F
DUNGEON MASTER	219 F
EXPLORA II	329 F
INDY ADVENTURE	249 F
IRON LORD	289 F
IT COME FROM THE DESERT	285 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	239 F
MEURTRES A VENISE	249 F
MYSTERY OF THE MUMMY	249 F
QUETE DE L'OISEAU	249 F
ROCKET RANGER	305 F
THE KRYSTAL	279 F
ZACK MACK KRACKEN	245 F

EDUCATIFS

BIG BEN	250 F
BOSSE DES MATHS	220 F
ENIGME A OXFORD	250 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE	250 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

TRAITEMENT DE TEXTE

BECKER TEXT	750 F
EXCELLENCE	2590 F
KING WORDS 2.0	540 F
PRO WRITE	1050 F
TEXTCRAFT +	750 F

MISE EN PAGE

PAGE SETTER	780 F
PROFESSIONAL PAGE	3690 F
PUBLISHING PARTNER	2490 F

BASE DE DONNEES

DATAMAT	485 F
SUPERBASE PERSONAL	595 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1490 F

TABLEURS

MAXIPLAN 500	1260 F
MAXIPLAN +	1800 F
VIP PROFESSIONAL	1390 F

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	850 F
AEGIS DRAW 2000	2190 F
AEGIS IMPACT	750 F
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1170 F
ANIMATE 3D	1290 F
COMIC SETTER	850 F
DELUXE PAINT 3	850 F
DESIGN 3D	900 F
DIGIPAINT III	850 F
DIGIVIEW GOLD 4.0	1995 F
FANTAVISION	499 F
GRABBIT	289 F
MODELER 3D	790 F
PAGE FLIPPER	900 F
PAGE FLIPPER + F/X	1350 F
PHOTOLAB	1195 F
PHOTON PAINT II	650 F
PRINT MASTER +	390 F
THE CALLIGRAPHER	810 F
EMULATION MINITEL ARCHOS	690 F

VIDEO

AEGIS VIDEO TITLER	1050 F
DELUXE VIDEO	660 F
DELUXE PRODUCTION	1800 F
PRO VIDEO +	2390 F
TV TEXT	900 F
TV SHOW	900 F
VIDEO GENERIC MASTER	790 F
VIDEO WIPE MASTER	890 F

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER II	630 F
AEGIS SONIX	590 F
AMAS	850 F
DELUXE MUSIQUE	660 F
Dr T's	1990 F
MUSIC STUDIO	315 F
PERFECT SOUND	750 F
STUDIO 24	1200 F
SYNTHIA	850 F
TRACK 24	495 F

LANGAGES

BASIC GFA 3.0	750 F
DEVPACK 2.0 ASS	850 F
K SEKAASS	750 F
LATTICE C v 5.0	2590 F
LATTICE C++	4170 F
MCC PASCAL 2	800 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE **MICRO**

CONSOLE ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 2 MANETTES DE JEUX + 1 CARTOUCHE DE JEUX — 490F

CARTOUCHES DE JEUX

DEFENDER	90 F
MISSILE COMMAND	90 F
BASKETBALL	90 F
VOLLEYBALL	90 F
FOOTBALL	90 F
TENNIS	90 F
CRYSTAL CASTLES	140 F
Ms PAC MAN	90 F
VANGUARD	90 F
KANGAROO	90 F
PHOENIX	90 F
MOON PATROL	90 F
POLE POSITION	90 F
STARGATE DEFENDER II	140 F
JOUST	90 F
MARIO BROS	90 F
MILLIPEDE	140 F
JUNGLE HUNT	90 F
BATTLEZONE	90 F
BOXING	90 F
SOLARIS	90 F
ASTEROIDS	90 F
MIDNIGHT MAGIC	90 F
DESERT FALCON	140 F
Q BERT	90 F
PAC MAN JUNIOR	140 F

PROMOTION
3 cartouches à 90F au choix = 270F
PRIX GENERAL : 250F

CONSOLE NEC

CONSOLE NEC PERITEL + 1 JEUX GRATUIT + 1 SAC GENERAL — 1790F

ADAPTATEUR 3 JOUEURS	249 F
SUPER JOYSTICK	399 F

NOUVEAUTES

KUNG FU	299 F
WONDER MOMO	349 F
BREAK IN	399 F
WATARU	399 F
SHANGAI	399 F
R TYPE I	449 F
Mr HELL	449 F
PRO BASKET	499 F
VIGILANTE	499 F
HEAVY UNIT	549 F
SHINOBI	549 F

CARTOUCHES DE JEUX

HONEY IN THE SKY	299 F
BING MAN WORLD	299 F
GALAGA 88	349 F
MOTO ROADER	399 F
SPACE HARRIER	399 F
WORLD STADIUM	399 F
PACLAND	449 F
ROCK ON	449 F
DEEP BLUE	449 F
WORLD COURT	449 F
SON SON II	449 F
NAXAT OPEN	449 F
CYBER CROSS	499 F
BLOODY WOLF	549 F

CONSOLE SEGA

MASTER SYSTEM + avec phaser + Hang On + Safari Hunt — 1390F

ALEX KIDD	219 F
ALIEN SYNDROME	299 F
ALTERED BEAST	299 F
ASTRO WARRIOR	219 F
BANK PANIC	169 F
BLACK BELT	219 F
BLACK EAGLE 3D	219 F
CALIFORNIA GAMES	219 F
CHOPLIFTER	219 F
GLOBAL DEFENSE	219 F
GREAT BASE BALL	219 F
GREAT BASKET BALL	219 F
GREAT FOOTBALL	219 F
GREAT GOLF	219 F
GREAT VOLLEY	219 F
KUNG FU KID	219 F
MAZE HUNTER 3D	219 F
MY HERO	169 F
OUTRUN 3D	299 F
PENGUIN LAND	219 F
POWER STRIKE	219 F
RAMBO III	299 F
SPACE HARRIER 3D	299 F
SHANGAI	219 F
SHINOBI	299 F
SHOTTING GALLERY	219 F
THUNDERBLADE	299 F
VIGILANTE	219 F
Y'S THE VANISHED WOMENS	219 F
ZAXXON 3D	299 F

SERVICE VPC 10, bd de Strasbourg 75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
  50 F pour les accessoires, les imprimantes et les disquettes vierges.
  120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-rembousement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ______ Date expir. CB ____

NOM Prénom ______
N° ____ Rue ______
______ Code Postal ______
Ville ______
Tél. ____ ______ COM. REVUE / 02/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ......

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI☐ NON☐

Date : ......

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. DESRIAC ou M. ALVAREZ, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;

7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

```
 move.l execbase,a6
 move.l #1024,d0            ; 1 Ko pour les deux secteurs
 move.l #$10002,d1          ; mémoire chip et clear
 jsr    AllocMem(a6)
 beq    exit                ; si pas de memoire disponible

 move.l d0,a1
 move.l d0,buffer_boot
 lea    system,a0
 move.l #1023,d0            ; nombre d'octets-1 à transferer
prepare_boot:
 move.b (a0)+,(a1)+
 dbra   d0,prepare_boot     ; transfere les octets du programme-boot
                            ; dans la chip ram reservee à cet effet
write:                      ; routine d'écriture des secteurs
 suba.l a1,a1               ; ouverture du trackdisk.device
 jsr    FindTask(a6)
 move.l d0,readreply+$10
 lea    readreply,a1
 jsr    AddPort(a6)
 lea    diskio,a1
 move.l #0,d0
 clr.l  d1
 lea    trddevice,a0
 jsr    OpenDevice(a6)

 lea    diskio,a1
 move.l #readreply,14(a1)
 move.w #$000E,28(a1)       ; y a t-il une disquette ?
 move.l execbase,a6
 jsr    DoIo(a6)            ; tester
 tst.l  32(a1)
 bne    no_disk

 move.w #$000F,28(a1)       ; est-elle protégée en écriture ?
 jsr    DoIo(a6)
 tst.l  32(a1)
 bne    no_write

 move.w #$0003,28(a1)       ; commande write
 move.l buffer_boot,40(a1)
 move.l #2*512,36(a1)       ; longueur : 2 secteurs
 move.l #0,44(a1)           ; à partir de l'octet 0
 jsr    DoIo(a6)

 tst.l  d0                  ; problème ?
 bne    hard_error
 move.w #$0004,28(a1)       ; commande up_date
 move.l #system,40(a1)      ; pour forcer l'écriture immédiate
 move.l #2*512,36(a1)       ; longueur 2 secteurs
 move.l #0,44(a1)           ; à partir de l'offset 0
 jsr    DoIo(a6)            ; écrire !

 move.l #ok_msg,d2          ; on annonce fièrement que
 jsr    print_msg           ; tout c'est bien passé

exit_td:
 lea    diskio,a1           ; arrêt immediat du moteur
 move.w #$0009,28(a1)
 move.l #0,36(a1)
 move.l execbase,a6
 jsr    DoIo(a6)
```

```
 lea    readreply,a1
 jsr    RemPort(a6)

 lea    diskio,a1           ; fermeture trackdisk
 jsr    CloseDevice(a6)

 move.l buffer_boot,a1
 move.l #1024,d0
 jsr    FreeMem(a6)

exit:                       ; on ferme tout
 move.l execbase,a6
 move.l dosbase,a1
 jsr    CloseLibrary(a6)

halte:
 rts                        ; et on s'en va

dos_error:                  ; traitement des erreurs DOS
 jsr    IoErr(a6)
 pea    exit                ; adresse de retour sur la pile
 cmp.l  #202,d0
 beq    error_1
 cmp.l  #204,d0
 beq    error_2
 cmp.l  #205,d0
 beq    error_3
 cmp.l  #210,d0
 beq    error_4
 cmp.l  #212,d0
 beq    error_5
 cmp.l  #213,d0
 beq    error_6
 cmp.l  #218,d0
 beq    error_7
 cmp.l  #224,d0
 beq    error_8
 cmp.l  #225,d0
 beq    error_9
 cmp.l  #226,d0
 beq    error_10
 move.l #error_?_msg,d2
 bra    print_msg

error_1:
 move.l #error_1_msg,d2
 bra    print_msg

error_2:
 move.l #error_2_msg,d2
 bra    print_msg

error_3:
 move.l #error_3_msg,d2
 bra    print_msg

error_4:
 move.l #error_4_msg,d2
 bra    print_msg

error_5:
 move.l #error_5_msg,d2
 bra    print_msg
```

```
error_6:
 move.l #error_6_msg,d2
 bra    print_msg

error_7:
 move.l #error_7_msg,d2
 bra    print_msg

error_8:
 move.l #error_8_msg,d2
 bra    print_msg

error_9:
 move.l #error_9_msg,d2
 bra    print_msg

error_10:
 move.l #error_10_msg,d2
 bra    print_msg

err_fich1:                    ; traitement des erreurs fichiers
 pea    exit
 move.l #err_fich1_msg,d2
 bra    print_msg

err_fich2:
 pea    exit
 move.l #err_fich2_msg,d2
 bra    print_msg

err_fich3:
 pea    exit
 move.l #err_fich3_msg,d2
 bra    print_msg

err_fich4:
 pea    exit
 move.l #err_fich4_msg,d2
 bra    print_msg

no_disk:                      ; traitement des erreurs disquette
 pea    exit_td
 move.l #no_disk_msg,d2
 bra    print_msg

no_write:
 pea    exit_td
 move.l #no_write_msg,d2
 bra    print_msg

hard_error:
 pea    exit_td
 move.l #hard_error_msg,d2
 bra    print_msg

print_msg:                    ; routine d'écriture à l'écran
 move.l d2,a0
 clr.l  d3

print_msg_loop:
 tst.b  (a0)+
 beq    print_msg_2
 addq.l #1,d3
 bra    print_msg_loop

print_msg_2:
 move.l dosbase,a6
 move.l CLI_handle,d1
 jsr    Write(a6)
 rts

; Routine de calcul du checksum
; cf. documentation trackdisk.device
; pour plus de renseignements

checksum:
 lea    system,a0
 lea    4(a0),a1
 clr.l  (a1)
 move.w #$00ff,d1
 moveq  #$00,d0
checksum_1:
 add.l  (a0)+,d0
 bcc.s  checksum_2
 addq.l #1,d0

checksum_2:
 dbf    d1,checksum_1
 not.l  d0
 move.l d0,(a1)
 rts

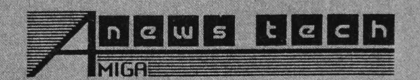
buffer_boot: dc.l 0
fichier_handle: dc.l 0
CLI_handle: dc.l 0
dosbase: dc.l 0
long_fich: dc.l 0

; Réservation de 200 octets
; pour le nom du fichier.
; remplacer par blk.b 200 pour K-SEKA
read_tampon: dcb.b 200,0
dosname: dc.b 'dos.library',0
 even
cible_name: dc.b 'DF0:',0
 even

echo:
 dc.b   $0c,$9b,'1B',$9b,'1C','*** INSTALLEUR DE BOOT V 1.0 par
F.MAZUE ***'
 dc.b   $0A,$0A,'Veuillez donner le nom du fichier à transformer'
 dc.b   ' en BOOT',$0A,'en précisant'
 dc.b   $9b,'3;33;40m',' correctement ',$9b,'0;31;40m'
 dc.b   "le chemin d'accès",$0A,$0A,'? -> ',0
 even

; Erreurs DOS
error_1_msg:
 dc.b   $0A,'erreur DOS 202: object in use'
 dc.b   $0A,$0A,0
 even
error_2_msg:
 dc.b   $0A,"le repertoire mentionné n'existe pas"
 dc.b   $0A,$0A,0
 even

error_3_msg:
 dc.b   $0A,'ce fichier est introuvable'
 dc.b   $0A,'veuillez vérifier le chemin, puis recommencer'
 dc.b   $0A,$0A,0
 even
```




```
error_4_msg:
  dc.b   $0A,"c'est n'importe quoi ce fichier !"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_5_msg:
  dc.b   $0A,'il faut apprendre à faire la difference'
  dc.b   $0A,'entre un fichier et un répertoire mon ami ...'
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_6_msg:
  dc.b   $0A,'cette disquette ne me dit rien qui vaille'
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_7_msg:
  dc.b   $0A,'mais ou se trouve donc cette disquette ?'
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_8_msg:
  dc.b   $0A,'ce fichier est protegé en lecture'
  dc.b   $0A,'et je ne voudrais pas être indiscret'
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_9_msg:
  dc.b   $0A,"ceci n'est pas une disquette pour AMIGA !"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_10_msg:
  dc.b   $0A,'avec une disquette dans le lecteur, ça ira mieux !'
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

error_?_msg:
  dc.b   $0A,"une erreur bizarre autant qu'étrange, et dont je"
  dc.b   $0A,"ne connais pas la cause est survenue ... desolé"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even
; Erreurs Installateur
err_fich1_msg:
  dc.b   $0A,"ce fichier n'est pas un fichier exécutable"
  dc.b   $0A,"il est impossible d'en faire un BOOT"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even
err_fich2_msg:
  dc.b   $0A,"ce fichier comporte plus d'une section HUNK"
  dc.b   $0A,"il est impossible d'en faire un BOOT"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even
err_fich3_msg:
  dc.b   $0A,"ce fichier comporte plus de 952 octets"
  dc.b   $0A,"il est donc d'une trop grande pointure"
  dc.b   $0A,"pour tenir dans le BOOT (!)"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even
err_fich4_msg:
  dc.b   $0A,"ce fichier n'est pas écrit totalement"
  dc.b   $0A,"en code relatif ET NE PEUT DONC PAS"
  dc.b   $0A,"constituer un programme BOOT susceptible de "
  dc.b   "fonctionner"
  dc.b   $0A,"veuillez reconsidérer le problème"
  dc.b   $0A,"et modifier votre programme en conséquence"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

; Invitation
insert_msg:
  dc.b   $0A,"inserer disquette-cible en DF0:"
  dc.b   $0A,"puis appuyez sur [RETURN]"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even
; Erreurs trackdisk.device
no_disk_msg:
  dc.b   $0A,"je VEUX une disquette en DF0:"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

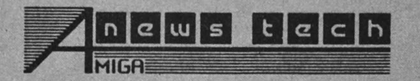
no_write_msg:
  dc.b   $0A,"??? la disquette cible est protegée en écriture ???"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

hard_error_msg:
  dc.b   $0A,"qu'est-ce que c'est que cette #*@&!?] disquette !"
  dc.b   $0A,"je veux une disquette formatée correctement"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

; Tout va bien
ok_msg:
  dc.b   $0A,"tout est OK, Au revoir et à bientôt"
  dc.b   $0A,$0A,0
  even

; Buffer de 100 Ko pour le chargement
; du fichier. Utiliser blk.b 1100 pour K-SEKA
buffer_fichier: dcb.b 1100,$00
trddevice: dc.b 'trackdisk.device',0
  even
diskio: dcb.l 22,0            ; blk.l 22 pour K-SEKA
readreply: dcb.l 8,0          ; blk.l 8 pour K-SEKA

system:                       ; afin que le DOS ne perde pas
                                les pédales
  dc.l $444f5300              ; indicatif DOS
  dc.l $0                     ; place réservée pour le checksum
  dc.l $370                   ; blockroot
  dc.l $41fa0008              ; programme BOOT standard
  dc.l $2f086000,$322c79,$4
  dc.l $43fa001c,$4eaeffa0,$4a806700
  dc.l $c2040,$20680016,$70004e75
  dc.l $70ff6000,$fffa646f,$732e6c69
  dc.l $62726172
  dc.w $7900
prog:
  dc.w $4e75                  ; instruction RTS pour éviter
                              ; tout problème
  dcb.l 238,0                 ; réserver 952 octets pour le programme
                              ; blk.l 238 pour K-SEKA
```



Le listing 2 est un exemple de programme écrit en code relogeable (relatif au PC) s'intégrant parfaitement au boot. Il ne fait rien d'autre qu'afficher quelques bandes de couleurs à l'écran et d'attendre que l'on clique le bouton gauche de la souris.

```
**** EXEMPLE DE BOOT ****

*** à utiliser avec l'installateur  ***

* Ce programme est entièrement écrit en CODE RELATIF
* comme TOUT programme à installer dans le boot DOIT L'ETRE
* INSTALLATEUR vérifiera que c'est bien le cas avant de procéder
* à l'installation.

* De plus et en partie pour la même raison, votre programme ne devra
* comporter qu'UNE SEULE section HUNK.
* Pour parvenir à ce résultat, il suffit d'écrire votre programme
* avec votre assembleur préféré, mais en un seul bloc, c'est à dire
* SANS utiliser les pseudo-instructions CODE, DATA et BSS
* La longueur maximum autorisée pour le programme est 952 octets
* Pour tout cela INSTALLATEUR veille au grain.

* Veiller à NE PAS transmettre les labels dans le fichier
* lors de l'assemblage (option export de devpac2 par exemple)

* Un dernier mot: votre programme doit obligatoirement
* sauvegarder les registres 68000 pour éviter un crash
* ultérieur du systeme.

INTENA    = $9A
DMACON    = $96
COLOR00   = $180

COP1LC    = $80
COP2LC    = $84
COPJMP1   = $88
COPJMP2   = $8A

CIAAPRA=$BFE001

OpenLibrary = -552
Forbid    = -132
Permit    = -138
Allocmem = -198
Freemem   = -210

StartList = 38

execbase = 4
chip     =2
start:
 movem.l  d0-d7/a0-a6,-(sp); instruction INDISPENSABLE
 move.l   execbase,a6
 move.l   #(end-clstart),d0; pas de parenthèse avec K-SEKA
 move.l   #chip,d1
 jsr      Allocmem(a6)      ; réserver mémoire pour copperlist
 lea      cladr(pc),a0
 move.l   d0,(a0)           ; si pas de mémoire disponible alors STOP
 beq      fin               ; MAIS dans le cas d'un programme BOOT
                            ; on peut supprimer cette instruction
                            ; et économiser ainsi quelques octets
                            ; car après un reset TOUTE (!) la
                            ; mémoire est en principe disponible
 lea      clstart(pc),a0    ; code relatif oblige
 move.l   cladr(pc),a1
 move.l   #(end-clstart),d0
 subq     #1,d0
clcopy:
 move.b   (a0)+,(a1)+
 dbra     d0,clcopy

 jsr      Forbid(a6)        ; désactiver le multi-tâche. c'est
                            ; toujours préferable avant d'imposer
                            ; au systeme une copperlist personnelle
 lea      $DFF000,a5        ; initialisation de
 move.w   #$03A0,DMACON(a5); la copperlist
 move.l   cladr(pc),COP1LC(a5)
 clr.w    COPJMP1(a5)

 move.w   #$8280,DMACON(a5)

wait:                       ; bouton souris ?
 btst     #6,CIAAPRA
 bne      wait

 lea      grname(pc),a1     ; réactivation de la copperlist
 clr.l    d0                ; du systeme avant de quitter
 jsr      OpenLibrary(a6)
 move.l   d0,a4
 move.l   StartList(a4),COP1LC(a5)

 clr.w    COPJMP1(a5)
 move.w   #$83E0,DMACON(a5)
 jsr      Permit(a6)        ; réactivation du multi-tâche

 move.l   cladr(pc),a1
 move.l   #(end-clstart),d0
 jsr      Freemem(a6)

fin:
 clr.l    d0
 movem.l  (sp)+,d0-d7/a0-a6; INSTRUCTION INDISPENSABLE
 rts                        ; INSTRUCTION EGALEMENT INDISPENSABLE

cladr:    dc.l 0
grname:   dc.b "graphics.library",0
 even

clstart:
 dc.w     $500F,$FFFE,COLOR00,$0000
 dc.w     $580F,$FFFE,COLOR00,$060F
 dc.w     $600F,$FFFE,COLOR00,$070F
 dc.w     $680F,$FFFE,COLOR00,$080F
 dc.w     $700F,$FFFE,COLOR00,$090F
 dc.w     $780F,$FFFE,COLOR00,$0A0F
 dc.w     $800F,$FFFE,COLOR00,$0B0F
 dc.w     $880F,$FFFE,COLOR00,$0C0F
 dc.w     $900F,$FFFE,COLOR00,$0D0F
 dc.w     $980F,$FFFE,COLOR00,$0E0F
 dc.w     $A00F,$FFFE,COLOR00,$0F0F
 dc.w     $A80F,$FFFE,COLOR00,$0D0F
 dc.w     $B00F,$FFFE,COLOR00,$0C0F
 dc.w     $B80F,$FFFE,COLOR00,$0B0F
 dc.w     $C00F,$FFFE,COLOR00,$0A0F
 dc.w     $C80F,$FFFE,COLOR00,$090F
 dc.w     $D00F,$FFFE,COLOR00,$080F
 dc.w     $D80F,$FFFE,COLOR00,$070F
 dc.w     $E00F,$FFFE,COLOR00,$060F
 dc.w     $E80F,$FFFE,COLOR00,$000E
 dc.w     $F00F,$FFFE,COLOR00,$000D
 dc.w     $F80F,$FFFE,COLOR00,$000C
 dc.w     $FF0F,$0000,COLOR00,$0000
 dc.w     $FFFF,$FFFE
end:
```

PROGRAMMATION

Le SinusScroll de Little Zeus

Depuis le temps que vous l'attendez, nous vous proposons une explication très facile à comprendre du fonctionnement complet du Blitter avec son application directe dans un merveilleux programme, un SinusScroll entièrement géré par le Blitter.

Car, rappelez-vous, notre devise est la "compréhension par l'application", ainsi, si l'utilisation du Blitter ne vous est pas encore parfaitement claire à la suite de ce numéro, elle le sera dès que nous l'illustrerons par la routine. Le programme intégral vous est proposé en trois numéros avec, dès ce mois-ci, une explication générale du Blitter, condition sine qua non pour la compréhension de la routine.

BLITTER, DEFINITION

Le Blitter, ou Block Image Transferer, permet principalement de copier des zones de données, le plus souvent graphiques, en mémoire. Il peut aussi réaliser des décalages de données, des opérations logiques, tracer des lignes et remplir des surfaces à une vitesse très nettement supérieure à celle du 68000. De plus, Blitter et 68000 peuvent travailler simultanément. Ainsi, si l'Amiga apparaît comme un merveilleux outil graphique, c'est en grande partie grâce au Blitter. Vous avez certainement déjà vu ses prouesses dans de beaux scrollings de jeux (je ne parle pas des éditeurs qui font des adaptations d'Atari en se servant uniquement du 68000 pour leur scrollings), dans des démos à vecteurs, etc. Dans la mesure où notre routine utilise le Blitter uniquement pour faire des transferts de données, nous n'étudierons que cette spécificité. Ce qui ne veut pas dire que dans un futur plus ou moins proche, nous lui ferons exécuter, dans le cadre d'une vecteur-démo, quelques tracés de lignes...

LE BLITTER ET LA COPIE DE DONNEES

Nous allons principalement utiliser dans notre routine la copie de données, dans la mesure où elle est base de tous scrolling. Le mode de copie utilisé par le Blitter est assez simple : celui-ci traite trois zones sources nommées A, B et C et les unit suivant une opération logique où en inhibe une ou deux. Le résultat est placé dans une zone cible nommée D. Précisons tout de même que le Blitter ne travaille qu'en CHIP-RAM, c'est-à-dire dans la zone mémoire allant de $0 à $7FFFF et qu'il ne peut copier plus de 128 Ko à la fois (c'est déjà pas si mal).

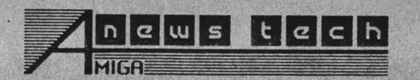
Le Blitter travaille indépendemment du 68000 certes, mais pour être lancé, l'utilisateur se sert de ce dernier afin de poker dans les cases mémoire concernant le Blitter. Ainsi, pour être lancé, le Blitter "doit avoir pris connaissance" :
- du mode utilisé, en l'occurence, on choisit le mode "copie de données";
- de (ou des) zone(s) mémoire source(s) et de la zone cible;
- de la liaison logique;
- de paramètres divers très importants concernant la copie des données;
- de la taille des fenêtres que le Blitter devra traiter.

LES ZONES DE DONNEES SOURCE ET CIBLE

L'Amiga offre quatre paires de registres contenant les adresses de base de chacune des zones de données. En pokant ces valeurs, le Blitter sait à partir de quelles adresses il doit travailler. Néanmoins résident plusieurs problèmes : vous n'ignorez pas qu'un Bitplane, s'il est représenté à l'écran en deux dimensions, n'est en mémoire qu'une suite de données uni-dimentionnelle. Vous n'ignorez pas non plus que de manière à ce que l'ordinateur sache, au moment d'afficher ces données à l'écran, à partir de quel octet il doit passer à la ligne suivante, existent des registres en mémoire spécifiant la largeur et la hauteur des Bitplanes. Enfin, si certaines données en fin de lignes sont indésirables, il vous est possible de les "sauter" au moyen de modulos (si ces motions ne vous semblent pas très claires, reportez-vous aux premiers articles de la Tube-Intro). Le Blitter, à quelques petites différences près, traite les zones mémoires de la même manière. Le registre BLTSIZE précise la hauteur et la largeur des "rectangles-mémoire" à traiter et les registres BLTAMOD, BLTBMOD, BLTCMOD et BLTDMOD contiennent respectivement les modulos des quatre zones mémoires A, B, C et D. Le mieux est d'avoir recours à un exemple : imaginons que nous désirions copier une zone A (correspondant à une partie resctangulaire de bitplane) en une zone D (qui serait le bitplane destination).
Voici une zone mémoire :

```
 $0   a b c d e f g h
 $8   i j k l m n o p
$16   q r s t u v w x
```

Chaque lettre représente d'un octet du bitplane. Imaginons que nous désirions copier la partie du bitplane qui a pour coin supérieur gauche c et pour coin inférieur droit u. Nous devons donc spécifier au Blitter
- que la largeur du rectangle à copier fait deux mots (4 octets);
- que sa hauteur fait trois lignes;
- que son adresse de base est celle qui contient c ($2);
- que son modulo est de quatre octets (largeur du bitplane - largeur du rectangle).



Ainsi on copie

```
c d e f
k l m n
s t u v
```

Nous voulons copier cette partie de bitplane dans un autre plus large :

```
$0   A B C D E F G H I J K L
$8   M N O P Q R S T U V W X
$16  Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

à partir de E. En spécifiant que l'adresse de base de D est celle contenant E ($4) et que son modulo fait huit octets, on obtient après avoir activé le Blitter :

```
$0   A B C D c d e f I J K L
$8   M N O P k l m n U V W X
$16  Y Z 0 1 s t u v 6 7 8 9
```

LE MODE ASCENDING ET LE MODE DESCENDING

Le Blitter permet deux modes de copie, l'un par incrémentation, l'autre par décrémentation. Avant d'entrer dans les détails, il convient d'expliquer le déroulement d'un transfert mémoire effectué par le Blitter. Dès lors que le registre BLTSIZE, celui qui contient les hauteurs et largeurs des rectangles à traiter, est initialisé, le Blitter se met en route. Il est donc important d'accéder à ce registre en dernier. Par défaut, en imaginant que nous désirions copier une zone A et le met en première position D, puis il en fait de même avec le second, le troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier. N'oublions pas que le Blitter saute le nombre d'octets spécifiés par le modulo à chaque fin de ligne copiée. Cependant, il peut apparaître un problème si les zones sources et cibles se chevauchent. Trève d'explications, voici un exemple :

Adresse	Données de la source A	Données de la cible D	Résultat après transfert
0	A		
2	B	B	A
4	C	C	A
6	D	D	A
8		E	A

Ceci est dû au fait que lorsque le Blitter arrive à l'adresse 2, celle-ci contient A et non plus B, résultat du transfert précédent. Afin d'échapper à ce problème, il suffit de demander au Blitter de partir de l'adresse 8 pour aller jusqu'à 0 plutôt que de partir de 0 pour aller jusqu'à 8, ce qui est fait par défaut. On utilise alors le mode descending. Dans notre programme le mode ascending conviendra parfaitement car notre scrolling se fait vers la gauche, c'est à dire que les transferts mémoires se feront vers la base. Dans l'exemple suivant et pour la même raison, le mode ascending serait préférable :

Adresse	Données de la source A	Données de la cible D	Résultat après transfert
0		E	
2	B	B	E
4	C	C	E
6	D	D	E
8	E		E

En conclusion, on n'utilise le mode descending que pour copier une zone mémoire source dans une zone mémoire cible la chevauchant en partie et dont l'adresse lui est supérieure.

LES MASQUES

Le Blitter traite uniquement des mots, c'est déjà pas mal. Mais imaginons que l'image que nous désirons copier soit large de 7 mots et quelques bits. Comment copier ces quelques bits supplémentaires? Heureusement existent deux masques permettant d'inhiber les bits désirés des mots les plus à droite et les plus à gauche de l'image à transférer.

Zone A (source) Premier mot	Dernier mot
1000111100000011	1111111111111000
1111110000000000	0001111110001000
1111111111111000	0000111011101010

Masque blitter gauche	Masque blitter droit
1111110000000000	0000000000000011

Zone D (destination, après Premier mot	transfert) Dernier mot
1000111000000000	0000000000000000
1111110000000000	0000000000000000
1111110000000000	0000000000000010

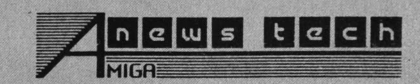
Seuls sont copiés les bits activés dans les masques blitter.

Remarquons que lorsque le rectangle mémoire à copier ne fait qu'un mot de large, alors il s'effectue un "et logique" entre les deux masques, autrement dit, seuls sont conservés les bits étant activés par les deux masques à la fois. Rappelez-vous bien ceci car nous y ferons largement appel dans notre SinusScroll.

En ce qui concerne les opérations logiques entre les différentes zones sources, le plus simple sera d'en voir directement une application dans le prochain numéro.

Nous avons nommé un certain nombre de registres, en voici la liste avec leur utilisation.

BLTCON0	
Bit N°	Fonction
15 14 13 12	Valeur de décalage des données la source A (nous n'en avons pas parlé) Cette valeur est exprimée sur 4 bits
11	Active le canal DMA de A
10	Active le canal DMA de B
09	Active le canal DMA de C
08	Active le canal DMA de D
07 à 00	utiles aux opérations logiques que nous verrons prochainement



BLTCON1	
Bit N°	Fonction
15	Valeur de décalage des données de la source B
14	(nous n'en avons pas parlé).
13	Cette valeur est exprimée sur 4 bits
12	
11 à 05	Inutilisées
4	Bits servant au remplissage de surfaces
3	(nous n'en avons pas parlé)
2	
1	Mettre à 1 pour le mode descending
0	Mettre à 0 pour la copie de données

Pour utiliser le Blitter, les 4 canaux DMA le concernant (un pour chaque zone A, B, C et D) doivent être activés (registre BLTCON0) et le bit 6 du registre DMACON doit être mis à 1.

BLTCPTH BLTCPTL	Ces deux registres contiennent l'adresse de la zone source C
BLTBPTH BLTBPTL	idem pour B
BLTAPTH BLTAPTL	idem pour A
BLTDPTH BLTDPTL	idem pour D

BLTCMOD	Valeur du modulo de C
BLTBMOD	idem pour B
BLTAMOD	idem pour A
BLTDMOD	idem pour D

Enfin, le dernier registre à poker, BLTSIZE. Rappelons que dès lors que celui-ci a été poké, le Blitter démarre.

BLTSIZE

- les bits 15 è 06 contiennent la hauteur du rectangle en nombre de mots. Des valeurs comprises entre 0 et 1023 sont donc possibles, 0 sélectionnant la hauteur maximale 1024 (une hauteur nulle est interdite);
- les bits 05 à 00 contiennent la largeur du rectangle en nombre de mots. Des valeurs comprises entre 0 et 63 sont donc possibles, 0 sélectionnant la largeur maximale 64 (une largeur nulle est possible). Rappel : quelque soit la résolution choisie, un mot contient 16 pixels. La largeur maximale est donc de 16 ★ 64 = 1024 pixels.

Vous avez maintenant suffisamment de matière pour aborder le SinusScroll dès le mois prochain. Si quelques notions vous paraissent encore un peu floues, sachez que tout s'éclaircira en passant à l'application même. Sur ce, je vous quitte et vous donne rendez-vous dans le prochain numéro.

Little Zeus

NDLR : Rappelons-le une fois de plus, une série d'articles sur le Blitter démarre dans le prochain numéro, au terme de laquelle vous saurez tout sur ce merveilleux co-processeur.



SCROLLTEXT VERTICAL

Après le scrolltext horizontal de la tube-Intro, voici son petit frère (presque) jumeau, mais dans l'autre sens...

Le programme suivant met en effet en œuvre un scrolling de texte vertical réalisé grâce au blitter et à la graphics.library (pour écrire les caractères à l'écran). Il n'est pas bien compliqué à comprendre ni à mettre en œuvre dans vos propres démos et ne sera donc pas expliqué plus avant. Si malgré tout vous aviez besoin d'en savoir plus, n'hésitez pas à écrire au journal (NDLR : et reportez-vous aux prochains articles de Little Zeus Cie et FMazue Corporation pour tout savoir sur le scrolling par le Blitter).

Bernard Saratt

```
  OPT  o+,w-

; exec.library
ExecBase  EQU  4
Forbid EQU  -132
Permit  EQU  -138
AllocMem  EQU  -198
FreeMem EQU  -210
OpenLib EQU  -408
CloseLib  EQU  -414

; graphics.library
Text EQU  -60
InitRastport EQU  -198
Move EQU  -240
InitBitmap  EQU  -390

; hardware
 include "Hardware.Inc"
; Voir la Bible de l'Amiga pour connaître la valeur
; des registres...

  section ComRev,CODE_C          ; Assembler en CHIP-RAM please !

Start:
  move.l  (ExecBase).w,a6
  lea  Custom,a5

  jsr  Forbid(a6)

  move.l  #40*220,d0
  move.l  #$10002,d1
  jsr  AllocMem(a6)
  move.l  d0,Plane1
  beq  Exit

  lea  CLPlanes(pc),a0
  move.w  d0,6(a0)
  swap d0
  move.w  d0,2(a0)

  lea  CLColors1(pc),a0
  lea  CLEnd(pc),a1
  move.w  #(diwsv*$100)+$0f,d0
  move.w  #((diwev-16)*$100)+$0f,d1
  moveq  #$0000,d2
  moveq  #15,d3
Degrade:
  move.w  d0,(a0)+
  move.w  #$fffe,(a0)+
  move.w  #COLOR01,(a0)+
  move.w  d2,(a0)+
  move.w  d2,-(a1)
  move.w  #COLOR01,-(a1)
  move.w  #$fffe,-(a1)
  move.w  d1,-(a1)
  addi.w  #$0100,d0
  subi.w  #$0100,d1
  addi.w  #$0111,d2
  dbra d3,Degrade
Prout:
  lea  GfxName(pc),a1
  jsr  OpenLib(a6)
```

```
   move.l d0,GfxBase
   beq.s  FreePlane

   move.l d0,a6
   lea  Bitmap(pc),a0
   moveq  #1,d0
   move.l #320,d1
   move.l #200,d2
   jsr  InitBitmap(a6)
   lea  Rastport(pc),a1
   jsr  InitRastport(a6)
   move.l #Bitmap,r_bitmap

   move.l $32(a6),OldCopper
   move.l #NewCopper,$32(a6)

   bsr.s  Main

   move.l (ExecBase).w,a6
   move.l GfxBase(pc),a1
   move.l OldCopper,$32(a1)
   jsr  CloseLib(a6)

FreePlane:
   move.l Plane1(pc),a1
   move.l #40*220,d0
   jsr  FreeMem(a6)
Exit:
   jsr  Permit(a6)
   moveq  #0,d0
   rts

; ************************************

Main:
   moveq  #0,d5  ; compteur scrolling
   moveq  #0,d4  ; compteur pause
VSync:
   cmp.b  #diwev,VHPOSR(a5)
   bne.s  VSync
Halte:
   cmp.b  #$37,$bfec01                    ; Alt-gauche ?

   beq.s  Halte

   or.w d4,d4
   bne  Pause

Scroll:
   move.w #$8400,DMACON(a5)     ; bltpri ON
   move.l Plane1(pc),a0
   move.l #-1,BLTAFWM(a5)       ; masks
   clr.l  BLTAMOD(a5)                     ; modulos
   move.l #$09f00000,BLTCON0(a5)          ; con0 et con1
   move.l a0,BLTDPTH(a5)        ; dest
   lea  40(a0),a0
   move.l a0,BLTAPTH(a5)        ; source
   move.w #(219*64)+20,BLTSIZE(a5)        ; Go, blitter !
   move.w #$0400,DMACON(a5)     ; bltpri OFF

   addq.w #1,d5
   and.w  #7,d5  ; 8 lignes scrollées ?
   bne  PasEncore

Write:
   move.l Message(pc),a4
   move.b (a4)+,d0
   beq.s  Vide

   subq.b #1,d0
   beq.s  Gauche
   subq.b #1,d0
   beq.s  Centre
   subq.b #1,d0
   beq.s  Droite
   subq.b #1,d0
   beq.s  Pause
   bra.s  Vide

Gauche:
   moveq  #39,d1  ; 40 chars max
   moveq  #-1,d7
Gauche1:
   addq.l #1,d7
   tst.b  (a4)+
   dbeq d1,Gauche1
   moveq  #0,d6
   bra.s  Ecrit
Centre:
   moveq  #39,d1  ; 40 chars max
   moveq  #-1,d7
Centre1:
   addq.l #1,d7
   tst.b  (a4)+
   dbeq d1,Centre1
   moveq  #40,d6
   sub.l  d7,d6
   lsl.w  #2,d6
   bra.s  Ecrit
Droite:
   moveq  #39,d1  ; 40 chars max
   moveq  #41,d6
   moveq  #-1,d7
```

```
Droite1:
   addq.l #1,d7
   subq.l #1,d6
   tst.b  (a4)+
   dbeq d1,Droite1
   lsl.w  #3,d6
   bra.s  Ecrit
Pause:
   addq.b #1,d4
   bne.s  PasEncore
   bra.s  Asuivre
; d6=pos, d7=len
Ecrit:
   lea  Rastport(pc),a1
   move.l d6,d0
   move.l #208,d1
   jsr  Move(a6)

   lea  Rastport(pc),a1
   move.l Message(pc),a0
   addq.l #1,a0
   move.l d7,d0
   jsr  Text(a6)
Vide:
   cmpa.l #MessEnd,a4
   bne.s  Asuivre
   lea  MessTxt(pc),a4
Asuivre:
   move.l a4,Message
PasEncore:
   btst #6,CIAA_PRA  ; bouton gauche ?
   bne  VSync
   rts

; ************************************

GfxBase:     dc.l 0
OldCopper:   dc.l 0
Bitmap:      dcb.w 4,0
Plane1:      dc.l 0
Rastport:    dc.l 0
r_bitmap:    dcb.l 26,0
Message:     dc.l MessTxt

GfxName:  dc.b "graphics.library",0,0

; ************************************
MessTxt:
   dc.b 2,"Salut tout le monde !",0,0,0
   dc.b 1,"Ben voilà un petit scrolling qu'il est",0
   dc.b 1,"sympathique, non ?",0,0
   dc.b 1,"Bon, évidemment, il est vertical et",0
   dc.b 1,"utilise des fonctions de la graphics",0
   dc.b 1,"library - Move() et Text() pour être",0
   dc.b 1,"précis.",0,0
   dc.b 1,"Mais ce système à des avantages :",0
   dc.b 1,"- on peut écrire tous les caractères",0
   dc.b 1,"  qu'on veut. La preuve : &é'(*ôî !",0
   dc.b 1,"- il évite d'avoir à se faire chier à",0
   dc.b 1,"  dessiner une fonte... C'est toujours",0
   dc.b 1,"  ça de gagné.",0,0
   dc.b 0,0,0,4,0,0,0,0
   dc.b 1,"Et en plus, il est paramétrable :",0,0
   dc.b 1,"Aligné à gauche",0,0
   dc.b 2,"Centré",0,0
   dc.b 3,"Aligné à droite",0,0
   dc.l 0,0
   dc.b 4
   dc.b 2,"Cliquez le bouton gauche pour terminer",0,0
   dc.b 2,"ou",0,0
   dc.b 2,"appuyez sur 'Alt-gauche' pour pauser",0
   dc.b 0,0,0
   dc.l 0,0,0,0
MessEnd:
   EQU  *
   even

; ************************************

diwsh  EQU  129
diwsv  EQU  41
diweh  EQU  diwsh+(320-256)
diwev  EQU  diwsv+200

STRTDIW EQU  (diwsv*$100)+diwsh
STOPDIW EQU  (diwev*$100)+diweh

NewCopper:
   dc.w DIWSTRT,STRTDIW,DIWSTOP,STOPDIW
   dc.w DDFSTRT,$0038,DDFSTOP,$00D0
   dc.w BPLCON0,$1000
   dc.w BPLCON1,$0000,BPLCON2,$0000
   dc.w BPL1MOD,$0000,BPL2MOD,$0000
CLPlanes:
   dc.w BPL1PTH,$0000,BPL1PTL,$0000
CLSprite:
   dc.w SPR0PTH,$0000,SPR0PTL,$0000

CLColors: dc.w COLOR00,$0000
CLColors1:  dcb.w   32*4,0

CLEnd: dc.l -2

   END
```

VIDEO Les formats N° 2



CAMESCOPE	MAGNETOSCOPE	T.V.	OBSERVATIONS
VHS ou VHSC	VHS	Standard	Ok
8 mm	8 mm	Pal	Ok
8 mm	VHS	Standard	Transcode
SVHS ou SVHS-CS	VHS	YC	Fabuleux
SVHS ou SVHS-C	SVHS	Standard	comme VHS
SVHS ou SVHS-C	VHS	Standard	comme VHS
8 Hi-Band	VHS	Standard	comme 8 mm
8 Hi-Band	SVHS	Standard	comme 8 mm
8 Hi-Band	SVHS	YC	Fabuleux
8 Hi-Band	"8 Hi-Band"	YC	PrEvu

Copie VHS/VHS : horrible. Copie 8mm/8mm : moyen.
Copie SVHS/SVHS ou 8 Hi-Band/SVHS : fabuleux.

VIDEO La prise péritel N° 1

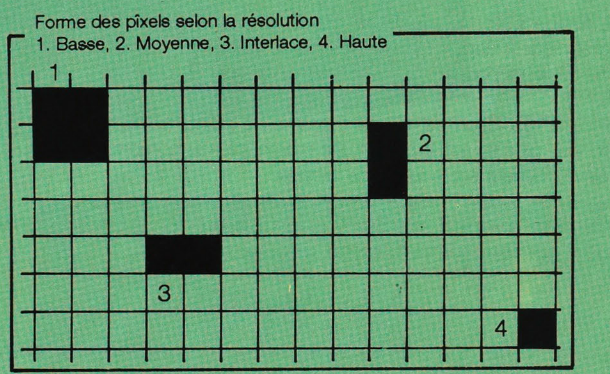
2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21

1 - Sortie AUDIO (D)roite.
2 - EntrÇe AUDIO (D)roite.
3 - Sortie AUDIO (G)auche.
4 - Masse commune aux deux AUDIO.
5 - Masse BLEUE.
6 - Entrée AUDIO (G)auche.
7 - Entrée composante BLEUE.
8 - Entrée commutation LENTE.
9 - Masse VERTE.
10 - Horloge (rarement connectée).
11 - Entrée composante VERTE
12 - Commande à distance
13 - Masse ROUGE.
14 - Masse commande à distance.
15 - Entrée composante ROUGE.
16 - Entrée commutation RAPIDE.
17 - Masse VIDEO composite.
18 - Masse commutation générale.
19 - Sortie VIDEO composite.
20 - Entrée VIDEO composite.
21 - *

* La fiche 21 sert de masse générale, c'est le blindage de la prise.

AMIGA Les résolutions N° 1



Mode	Résolution	Nombre de couleurs
Basse résolution	320 x 256 pixels	2 à 32
Moyenne résolution	640 x 256 pixels	2 à 16
Haute résolution	640 x 512 pixels	2 à 16
Interlace	320 x 512 pixels	2 à 32
Extra Half Bright		64
Hold And Modify		4096

Les modes Interface, Extra Half Bright et Hold And Modify (HAM) ne s'appliquent qu'au mode basse résolution (Low-Res). La résolution maximale disponible est donc de 320 x 512 pixels avec 4 096 couleurs.

VIDEO — La prise péritel — N° 1

La prise Péritel (périphérique/téléviseur) conçue par des techniciens français voit le jour officiellement en 1979. Obligation est faite à tous les téléviseurs nouvellement fabriqués d'en être équipés. Remodelée en 1981, elle devient une norme européenne internationale.

La prise péritel a été conçue de façon à pouvoir recevoir des signaux d'un maximum de périphérique. C'est ainsi qu'il est possible de lui connecter: des consoles de jeux, des micro-ordinateurs, des camescopes et magnétoscopes, des décodeurs (Canal +, Antiope...), des transcodeurs (PAL/SECAM SECAM/PAL, fibre optique, télévision par cable...).

Les prises péritel sont équipées de 21 fiches (Voir tableau).

Attention: après presque dix ans de commercialisation, il existe encore des fabricants de prises péritel qui ne savent pas encore ce que signifie le mot norme. Parfois, le son n'est pas connecté ou encore les masses de commutations par exemple. Ces prises sont le plus souvent fabriquées hors des frontières européennes.

COMMODORE REVUE

VIDEO — Les Formats — N° 2

Le vidéaste a le choix entre divers formats pour la réalisation de ses œuvres. Nous passerons rapidement sur les formats 1 et 3/4 de pouce qui sont réservés par leurs prix aux pros de la vidéo.
Le plus répandu en France est le VHS et le VHS-C surtout parce que les fabricants ont adaptés les camescopes et scopes l'utilisant au standard Sécam. La finesse de l'image est bonne mais le son généralement moyen. Par contre, le parc de scope de salon installé Etant énorme en ce format, il suffit de filmer puis de visionner son œuvre sur celui-ci. Conscient des imperfections, les fabricants viennent de créer le SVHS qui sépare les signaux chrominance et luminance (Y & C) donnant une image nettement améliorée et le son stéréo. Attention, toute la chaîne est à refaire: il faut un scope de salon en SVHS et un téléviseur munit d'une prise YC.
L'autre grand format est le 8 qui donne une image meilleure que le VHS. Le matériel est le plus souvent en pal et en plus la bande ne peut être mise dans le scope de salon vhs que vous possédez sûrement. Il existe quelques rares scopes de salon 8 et aucune cassette de film préenregistrée dans les vidéo-clubs. Le 8 a quand même un grand succès en France en raison de ses qualités d'image.
Le 8 hi-band est la réplique du 8 au SVHS, utilise aussi le principe YC... et a les mêmes avantages et les mêmes inconvénients.
A très court terme, il semble évident que seuls resterons sur le marche le Hi-Band & le SVHS et comme les scopes utilisant ce format savent aussi relire les anciens formats, il est préférable d'investir actuellement dans ce matériel. Ce qui est important c'est qu'en vidéo, on est amené souvent a faire des copies et que la perte au cours de celle-ci est minime avec ces nouveaux formats.

COMMODORE REVUE

AMIGA — Les résolutions — N° 1

L'Amiga autorise plusieurs modes de représentation des données graphiques, depuis la taille de l'image visible à l'écran jusqu'au nombre de couleurs pouvant àtre affichées simultanément.

Plus la résolution est élevée (nombre de points par ligne x nombre de lignes), plus fin est le dessin. De même, plus le nombre de couleurs est élevé, meilleur est le rendu de l'image.

On appelle « pixel » (accronyme anglais de picture element) chaque point de l'écran formant l'image.

INTERLACE

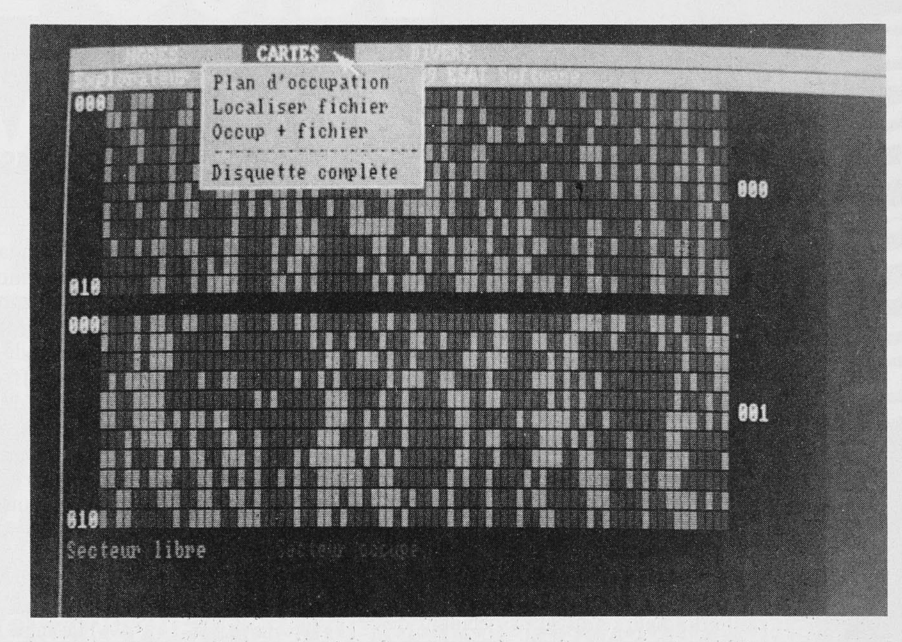
Le mode Interlace permet de doubler le nombre de lignes affichées verticalement en basse résolution. Ce mode présente cependant l'inconvénient certain de provoquer un scintillement de l'image, celle-ci n'étant plus affichée à la fréquence de 50 images par seconde (50 Hz) mais de 50 demi-images par seconde (d'un point de vue technique, l'Amiga affiche d'abord les lignes impaires, puis les lignes paires, le passage d'une demi-image à l'autre étant visible à l'œil nu). Pour remédier à ce problème, il convient de s'équiper d'une carte FlickerFixer et d'un moniteur multi-synchrone ou à haute rémanence.

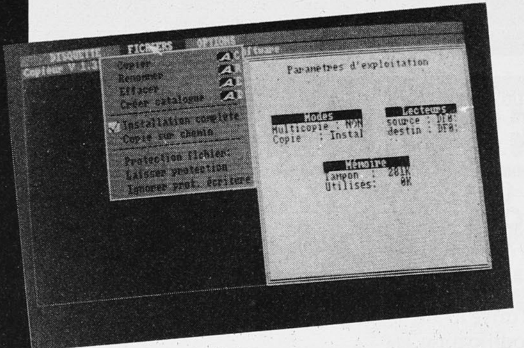
OVERSCAN

L'overscan est une technique permettant « d'agrandir » l'image visible à l'écran en supprimant son bord - qui devient donc disponible aux données graphiques. L'overscan permet des résolutions de 352 x 290 en basse résolution, 704 x 290 en moyenne résolution et 704 x 580 en haute résolution, les modes Extra Half Bright, HAM et Interlace étant toujours disponibles.

DISCO-SCOPIE

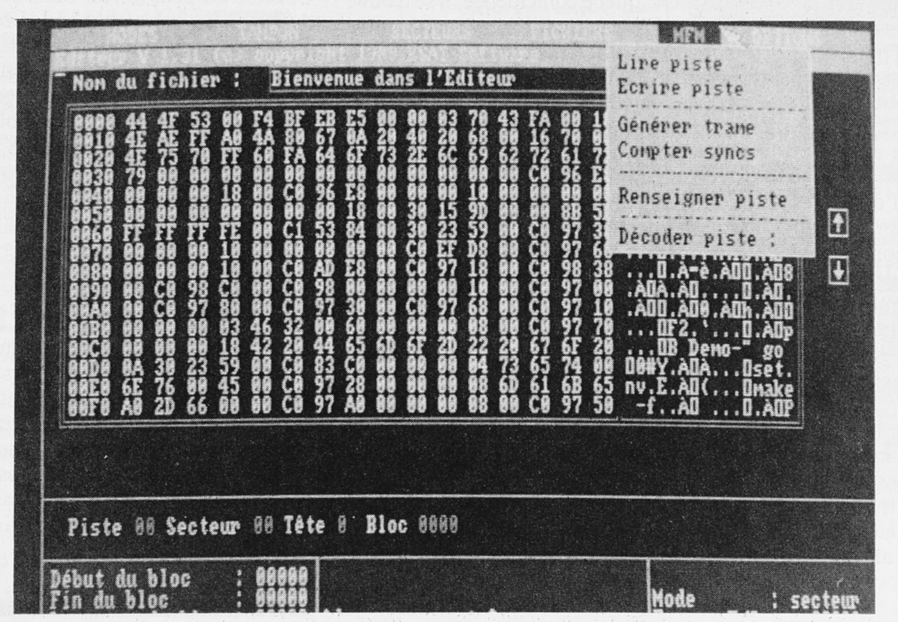
Disco-scopie est un utilitaire de gestion de disquettes inspiré de la version ST du même programme. Ce programme permet d'ausculter les disques de plusieurs manières soit piste par piste, secteur par secteur, soit directement les fichiers. Il se compose de trois programmes distincts, mais l'on peut en permanence passer de l'un à l'autre.





L'ÉDITEUR :

L'éditeur permet de modifier le contenu de n'importe quel secteur d'une disquette. On peut donc ainsi verifier la présence d'un boot-block standard (donc pas de virus) en regardant le secteur 0. La recherche d'une valeur en Ascii ou en hexadecimal est donc possible. Dès lors, le logiciel cherchera cette « phrase » dans toute la disquette. Lorsqu'il l'aura trouvée, vous pourrez soit inspecter le bloc soit continuer la recherche. A part une utilisation peu glorieuse d'élimination de protection de logiciel du commerce, l'éditeur de Disco-Scopie permet de modifier des données inaccessibles autrement, tels les options des menus. On pourrait ainsi franciser son Worckench en remplaçant tous les termes anglais par leurs équivalents dans la langue de Molière pourvu qu'ils comportent le même nombre de lettres. On peut aussi utiliser l'editeur pour récupérer une disquette endommagée partiellement, par exemple en recalculant de bons « Chek-Sum ». Contrairement aux autres programmes de ce type, Disco-Scopie peut aussi lire les disquettes au format Ms-Dos ou ST.



LE COPIEUR

L'originalité de ce copieur est qu'il permet de réaliser des copies de fichiers aussi bien que des copies de disquettes. A part cela, il s'agit d'un copieur comme les autres qui permet de réaliser des copies de sauvegarde de logiciels protégés.

L'EXPLORATEUR

L'explorateur examine la disquette dans son ensemble. Il permet par exemple de localiser un fichier ou bien encore de repérer les emplacements vierges du disque. Ce programme est très utile lorsque l'on veut savoir à quel point sa disquette est fragmentée. Plus elle le sera, plus les accès disques seront lents. Le remède consiste à recopier fichier par fichier le contenu de la disquette sur une autre ce qui supprimera la fragmentation des fichiers.

Disco-Scopie est un programme classique, avec quelques options supplémentaires telle que la lecture de disquette MS- DOS, mais qui présente un avantage considérable par rapport aux autres « Mirror Hacker Package », celui d'être entièrement en français.

Laurent Charbonnel

L'ASSEMBLEUR 68000

AmigaDOS n'a pas encore fini de nous livrer ses secrets, loin s'en faut. Alors trêve de bavardages et continuons dans la joie et la négresse nos investigations au sein du système d'exploitation...

Lorsqu'on lit un répertoire à l'aide de la commande LIST, quelques informations supplémentaires, en plus du nom des fichiers, s'affichent, comme par exemple la date et l'heure de dernière modification, le commentaire associé au fichier, mais aussi les attributs de protection. Il s'agit d'un mot long dont seuls les premiers bits ont une signification, plutôt importante d'ailleurs puisqu'ils décident de ce qu'il est permis ou interdit de faire au fichier concerné. Les plus connus sont encore RWED, qui indiquent respectivement que la lecture (R comme Read), l'écriture (W comme Write), l'exécution (E comme Execute) et l'effacement (D comme Deletion) sont permis. Ce sont là les quatre attributs standards du Workbench 1.2, mais le 1.3 en a introduit trois nouveaux, à savoir P comme Pure (le fichier est un programme pouvant être rendu résident grâce à la commande Resident), S comme Script (il s'agit d'un fichier batch que l'on pourra exécuter sans passer par la commande Execute) et A comme Archive (ce bit indique que la présente version du fichier est définitive, c'est-à-dire qu'il n'est plus susceptible d'être modifié. Il sert par exemple aux utilitaires de sauvegarde du disque dur — comme SuperBack ou QuatterBack — à qui il évite de sauvegarder cent cinquante fois le même fichier). Note : le bit A des attributs existe en fait depuis le Workbench 1.2, mais le système ne le prend réellement en considération que depuis le 1.3.

La fonction SetProtection() d'offset —186 permet de fixer ces bits de protection pour un fichier désigné par son nom (pointé par d1), d2 contenant le masque de bits souhaité. Un bit mis dans le masque correspond à une protection active. Le tableau ci-dessous est valable pour les KickStart 1.2 et 1.3 :

Bit	Signification
0	Deletion : on ne peut pas effacer le fichier
1	Execute : on ne peut pas exécuter le fichier
2	Write : on ne peut pas écrire dans le fichier
3	Read : on ne peut pas lire dans le fichier
4	Archive : le fichier n'est pas archivé

Le tableau suivant, lui, n'est valable que sous KickStart 1.3. Sous 1.2, ces bits sont tout simplement ignorés :

Bit	Signification
5	Pure : le fichier ne peut pas être rendu résident
6	Script : ce n'est pas un fichier batch

PAS DE COMMENTAIRES !

La même commande LIST ci-dessus citée, affiche également, s'il existe, le commentaire associé au fichier. La commande FileNote du CLI/Shell permet de modifier ce commentaire, mais il est également possible de le faire au sein d'un programme. Il suffit d'appeler la fonction adéquate, en l'occurence SetComment, d'offset —180, qui attend dans d1, l'adresse du nom du fichier et dans d2, l'adresse du texte servant de commentaire. Ce texte ne peut pour l'instant dépasser 80 caractères, bien que 116 octets lui soient aloués dans la structure FileInfoBlock (cf. mois dernier, fonctions Examine() et ExNext()) :

```
SetComment      EQU     -180
    move.l      DosBase,a6
    move.l      +FileName,d1
    move.l      +Comment,d2
    jsr         SetComment(a6)
; etc, etc...
FileName:  dc.b «Fichier à commenter»,0
    even
Comment:   dc.b «Commentaire du fichier»,0
    even
```

POUR EN SAVOIR ENCORE PLUS

Il peut être souvent utile de se renseigner sur la disquette présente dans le drive avant que d'y effectuer la moindre modification. Ne serait-ce que pour savoir si elle est formatée ! Or, quelle coïncidence, il se trouve justement que la dos.library met à notre disposition une fonction permettant d'acquérir ces informations. Elle se nomme fort judicieusement Info(), possède un offset de —104 et attend pour paramètre dans d1, un pointeur sur le lock (cf. le mois dernier) d'au moins un fichier de la disquette et dans d2, un pointeur sur une zone de mémoire de 40 octets qui sera remplie de la manière suivante :

Offset	Nom	Signification
0	NumSoftErrors	Nombre d'erreurs sur la disquette
4	UnitNumber	Numéro d'unité (DFx:)
8	DiskState	Etat de la disquette
12	NumBlocks	Nombre total de blocs sur la disquette
16	NumBlocksUsed	Nombre de blocs utilisés
20	BytesPer Block	Nombre d'octets par bloc
24	DiskType	Type de la disquette
28	VolumeNode	Pointeur sur le nom de la disquette
32	InUse	Flag d'utilisation

DiskState indique l'état de la disquette. Ce mot long peut prendre la valeur 80 (write protected, la disquette est protégée contre l'écriture), 81 (validating, la disquette est en train d'être validée) ou 82 (ok, aucun problème à l'horizon).

DiskType contient, sous forme de texte, le type de la disquette. Il s'agit de mots de 4 lettres ASCII (parfois trois lettres, la dernière étant un 0 binaire), dont certains se retrouvent sous les icônes du Workbench. Nous avons BAD (disquette illisible), DOS (disquette DOS correcte), NDOS (formatage correct mais ce n'est pas une disquette DOS ; dans ce cas, le requester « not a DOS disk in unit xx » apparaît, suivi de près par celui conseillant l'utilisation du DiskDoctor), ou bien KICK (disquette KickStart, utile avec l'Amiga 1000 uniquement). DiskType peut également prendre la valeur binaire —1, qui indique qu'aucune disquette n'est présente dans le drive !

Pour plus de clarté, voici un exemple d'utilisation de la fonction Info().

```
Info    EQU     -104
        move.l  DosBase,a6          ; la dos. library
        move.l  Lock,d1 ; est déjà ouverte
        lea     InfoData(pc),a4
        move.l  4,d2
        jsr     Info(a6)
        move.l  24(a4),d0           ; DiskType dans d0
        bmi     NoDisk; pas de disquette!
        cmp.l   +«BAD»,d0
        beq     NoFormat            ; pas formatée
        cmp.l   +«NDOS»,d0
        beq     NoDos; pas une disquette DOS;
etc, etc...
        cnop    0,4                 ; IMPORTANT!!
InfoData:       ds.l                10      ; 40 octets
```

Comme on peut le voir dans le listing ci-dessus, il est important que la zone InfoData soit positionnée à une adresse non seulement paire, mais en plus multiple de 4, ce qui s'obtient très facilement grâce à la directive CNOP de l'assembleur. Ceci est dû au fait que l'AmigaDOS, je le rappelle, est écrit en BCPL, langage qui requiert des adresses multiples de 4.

SEE YOU LATER

Voici qui clôt notre initiation à l'assembleur de ce mois-ci, ainsi que notre étude de l'AmigaDOS. En effet, après réflexion, j'ai décidé de ne pas nous aventurer dans les méandres des tâches, processus, paquets etc., qui nous emmèneraient beaucoup trop loin. Notre prochain rendez-vous sera donc consacré à l'étude des devices, avec comme premier rendez-vous le trackdisk.device.

Max

LE GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT

TOUS LES LOGICIELS ET PERIPHERIQUES DE L'AMIGA, 48 F

S'adressez à : COMMODORE REVUE, 1 bis, rue de Paradis, 75010 Paris



TRUMPCARD

Les *TRUMPCARD* sont «pétites» en prix et «grandes» en performances.

TRUMPCARD

Carte contrôleur SCSI. • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec. • Equipée de l'IVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist». Transforme la configuration en REVE.

NOUVEAU : *Tous les produits TRUMPCARD autobootent directement en FFS et sont compatibles avec le disques durs amovibles SYQUEST.*

TRUMPCARD A2000

Carte contrôleur disque dur SCSI .... 1850 F.

Toutes les TRUMPCARDs sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3).

SUPPORTS DE MONTAGE .... 270 F.

SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD

CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR SCSI PREFORMATE

TRUMPCARD HC30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	6.990 F.
TRUMPCARD HC40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	7.990 F.
TRUMPCARD HC48	48 MO	SEAGATE ST157N (40ms)	7.300 F.
TRUMPCARD HC60	60 MO	SEAGATE ST177N (28ms)	10.300 F.
TRUMPCARD HC80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	11.400 F.
TRUMPCQRD HC100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	14.500 F.

DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST

INFINIT40S livré avec 2 cartouches .... 14.490 F.

DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE

INFINIT40/i livré avec 2 cartouches .... 13.410 F.

INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) .... 1.390 F.

TRUMPCARD 500

Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boîtier .... 2700 F.

Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3.

TRUMPCARD 500/30	30 MO	SEAGATE ST138N (40ms)	7.500 F.
TRUMPCARD 500/40Q	40 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	8.550 F.
TRUMPCARD 500/60	60 MO	SEAGATE ST177N (28ms)	10.900 F.
TRUMPCARD 500/80Q	80 MO	QUANTUM PRODRIVE (19ms)	11.940 F.
TRUMPCARD 500/100Q	100 MO	CONNER CP3100 (25ms)	13.250 F.

META 4

La carte d'extension RAM O Wait State. Utilise des modules mémoire SIMM. Meta4 est disponible en 512 K, 1, 2, et 4 MEGs. Carte demi-longueur équipée du «SMART REFRESH», système exclusif d'IVS.

Une carte peuplée 4 MEGs **tire moins d'1 Ampère.**

TRUMPCARD 500-META4

E X C L U S I F

<u>OFFRE DE LANCEMENT</u> **A500 : Enfin les épaules larges !**

L'ENVOL vers 5 MO de Ram et 30 MO de Mémoire de masse !

TRUMPCARD 500 30 MO .... 11.950 F.*

Carte contrôleur SCSI Autoboot disque du r 30 MO (40ms), monté formaté, testé. - META4 (peuplée 2 MO) - Boîtier.

*Les deux achetés séparément : **13350 F.**

Vous ne pouvez acheter l'ensemble immédiatement en 1 seule fois.

BUS PLUS pense à vous :

Votre priorité c'est le disque dur : **6.990 F** avec boîtier (au lieu de 7.500 F).

Vous choisissez la Ram META4 (peuplée 2 MO) : **6.590 F** avec boîtier **au lieu de 6890 F.**

BUS PLUS vous offre un espace de liberté; vous disposez de 5 mois pour acquérir l'autre élément IVS, ET BUS PLUS VOUS GARANTIT LE PRIX DU PACKAGE PENDANT 5 MOIS**. **Sur base USD 15/11/89.

Offre valable jusqu'au 31/12/89 pour l'achat du premier élément.

UTILISEZ UN DISQUE DUR avec A-MAX !

IVS/A-MAX (logiciel de configuration)

Formatez votre disque dur sous partition MAC-AMIGADOS et PC (sous AMIGA/DOS). Bien sûr il vous faut la carte contrôleur TRUMPCARD !

Avec **IVS, exclusif :** UTILISEZ **A-MAX** AVEC DISQUE DUR* FORMATEZ DIRECTEMENT SOUS MAC et AMIGADOS SUR LE MEME DISQUE.

BIEN SUR il vous faut **TRUMPCARD** !

*Les programmeurs de READYSOFT n'y sont pas parvenu.

IVS/A-MAX .... 780 F

VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?

IVS vous offre la solution.

Avec **PRINTERFACE** plus besoin d'enlever, raccorder, débrancher et reconnecter les cables des imprimantes ou le digitaliseur pour digitaliser puis imprimer. Plus de perte de temps.

PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)

PRINTERFACE .... 1.050 F

QUALITE, SIMPLICITE, FIABILITE

IVS & BUS PLUS

VOUS OFFRENT LA SOLUTION

CONSULTEZ NOUS — PRIX CANONS

CONTACTEZ-NOUS au (1) 45-80-05-66

Nous sommes à VOTRE DISPOSITION

Crédit CREG • EXPÉDITIONS COLISSIMO DANS TOUTE LA FRANCE

REVENDEURS CONSULTEZ-NOUS

Valable jusqu'au 31.03.1990

- Vous recherchez un GENLOCK

• **BUS PLUS** vous propose le Genlock ASAF (UK), Genlock PA1 .... pour SEULEMENT 1795 F.

- Vous recherchez UN LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE

• **BUS PLUS** vous propose le LECTEUR UNIDRIVE, 3.5

Super slim line. .... *pour SEULEMENT* **1.150 F.**

- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 8 MEG A2000

• **BUS PLUS** vous propose la carte MICROBIOTICS 8-UP ! (2, 4, 6. 8 MO).

8-UP ! peuplée 2 MO .... nous consulter

8-UP ! peuplée D KO .... *pour SEULEMENT* 2100 F.

- Vous recherchez une EXTENSION MEMOIRE 2 MO A500 ou A1000

• **BUS PLUS** vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MINIMEGS de M.A.S.T. • Extension externe miniature pour A500 et A1000.

pour SEULEMENT **NC** (Peut aussi être livrée peuplée 512 K ou 1 MO).

- Vous recherchez une CARTE EXTENSION MEMOIRE 512 KO A500

• **BUS PLUS** vous propose la CARTE EXTENSION MEMOIRE MIMICROMEGS du M.A.S.T. • Extension interne, peuplée de DRams 1 Meg, faible consommation, taille réduite (FORMAT « boîte d'allumettes »).

HORLOGE .... *pour SEULEMENT* **1090 F**

- Vous recherchez une INTERFACE MIDI

• **BUS PLUS** vous propose l'interface MIDI 1. (1 MIDI IN, 1 MIDI OUT/THRU .... *pour SEULEMENT* **445 F.**

INTERFACE MIDI 2 : Unique : 1 MIDI IN, 1 MIDI THRU, 1 MIDI OUT, 2 prises MIDI OUT/THRU commutables par interrupteur .... *pour seulement* **510 F.**

VOUS UTILISEZ A/MAX

AMIGATOSH (M.A.S.T.)

Lecteur de disquette compatible MAC. Se connecte à A-MAX .... 2030 F.

AMIGATOSH PLUS (M.A.S.T)

Lecteur de disquette compatible MAC conçu pour se connecter à l'Amiga. Après avoir acheté l'ensemble A-MAX, vous pouvez mettre de côté l'hardware d'A-MAX et installer les ROMS Apple dans l'AMIGATOSH PLUS.

AMIGATOSH PLUS .... 2686 F

La solution élégante et efficace !

FLICKOFF (M.A.S.T.)

A500/A1000 bientôt A2000 M.A.S.T

Elimine le «flicker» sur A500 et A1000. Nécessite un moniteur Multisync. Plusieurs options d'affichage (y compris mode réduit et double affichage). S'installe dans le support de Denise. 3.995 F

INFINITY MACHINE (M.A.S.T.)

A500/A1000 (bientôt sur A2000.

Une super «machine» 68030 pour A500 et A1000. Le 68030 tourne à 16, 20, 25, 33 ou 50 MHz. Consultez-nous.

AMIGA AUDIO DIGITIZER



CHOISISSEZ ENTRE VERSION MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs AMIGA vous offrent le meilleur rapport qualité prix.

Des fréquences de digitalisation allant jusqu'à 60 MHz peuvent être réalisées en fonction du soft utilisé.

LED d'indication de surcharge sur le MONO.

Disquette domaine public « Sound Workshop » comportant des versions démo d'Audiomaster et Perfect sound etc. en option.

MONO .... Prix : **345 F.**

STEREO .... Prix : **495 F.**

SOUND WORKSHOP (disquette) .... Prix : **60 F.**

ADAPTATEUR POUR A1000 .... Prix : **45 F.**

MINI AMP

Amplificateur Audio

se connectant sur les sorties stéréo de l'AMIGA,

MINI AMP 3

1 BLOC AMPLI mini Amp 3 • 1 CABLE Audio Amiga • 1 transformateur • Se relie à vos haut-parleurs ou à un casque baladeur .... Prix : **290 F.**

MINI AMP 4

Le Mini Amp 3 équipé de 2 SUPER NOUVELLES MINI ENCEINTES .... Prix : **530 F.**

MINI AMP 5

Le Mini Amp 3 équipé de 2 ENCEINTES DE BIBLIOTHEQUE (à 3 haut-parleurs) QUALITE SUPER HI-FI .... Prix : 895 F

BOOT SELECTOR

Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DFO/DFL

Installation facile .... Prix **125 F**

AMIGA 1000

ON NE VOUS OUBLIE PAS ! CONTACTEZ-NOUS : DE BONNES NOUVELLES VOUS ATTENDENT.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE

CR N°20 **BON DE COMMANDE BUS PLUS**

A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS
41, rue Barrault
75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66

AMIGA ....

NOM ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Date .... Signature ....

Je vous passe commande de

Qté	ARTICLE	PRIX unit

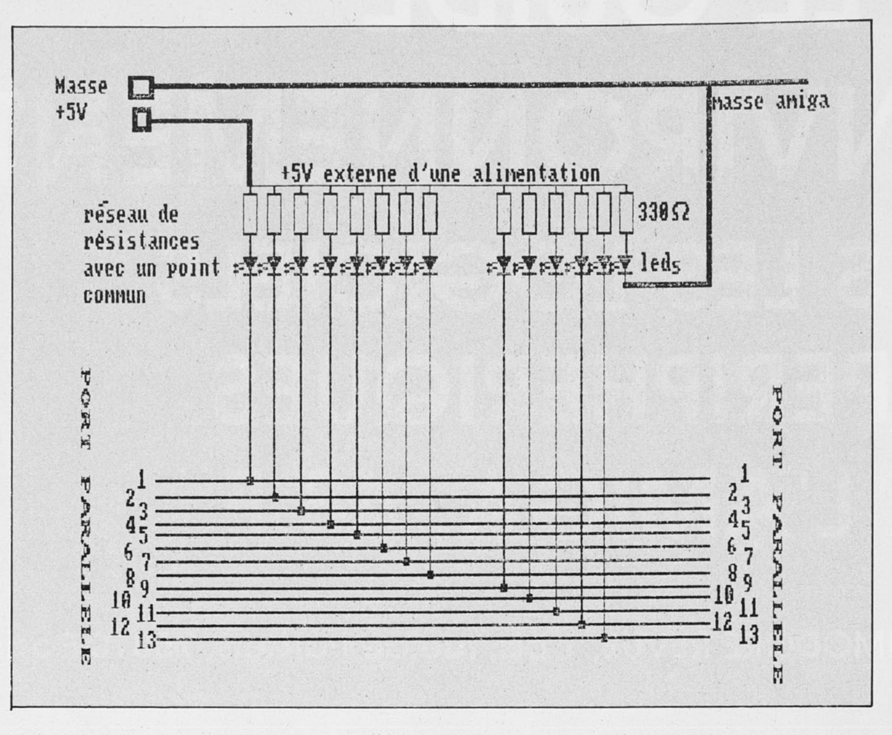
FRAIS DE PORT

TOTAL

CHEQUE CCP Carte Bancaire

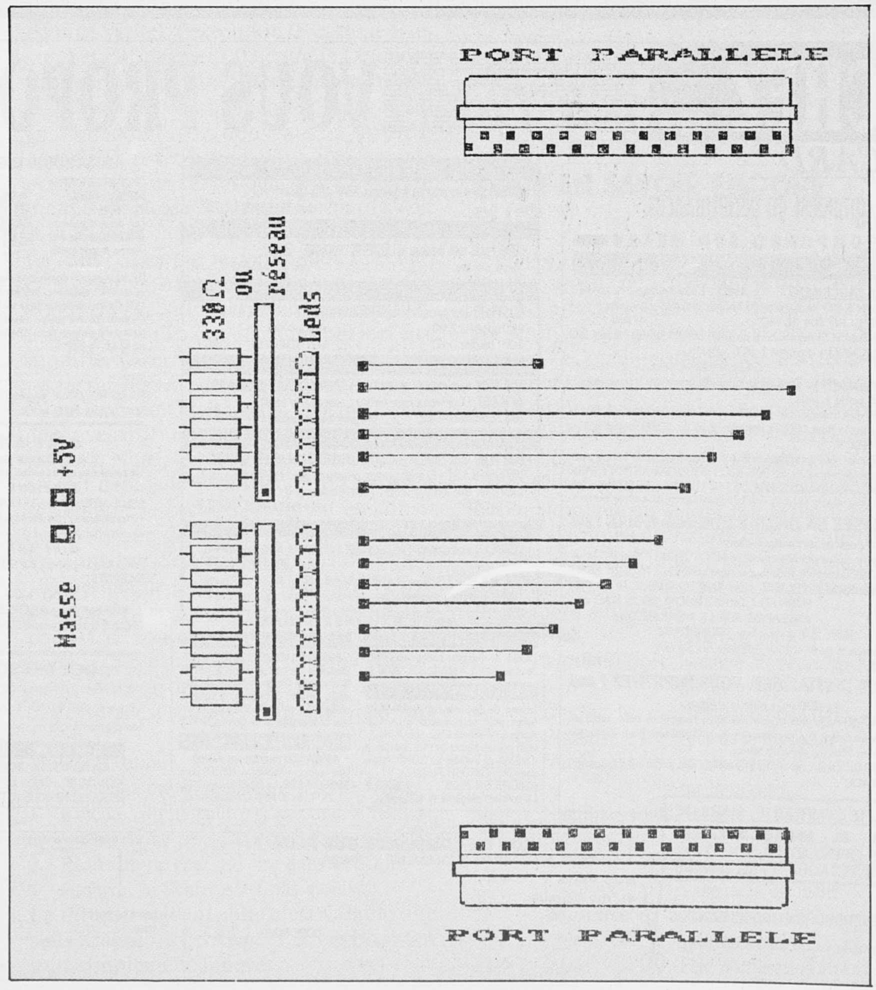
expire à

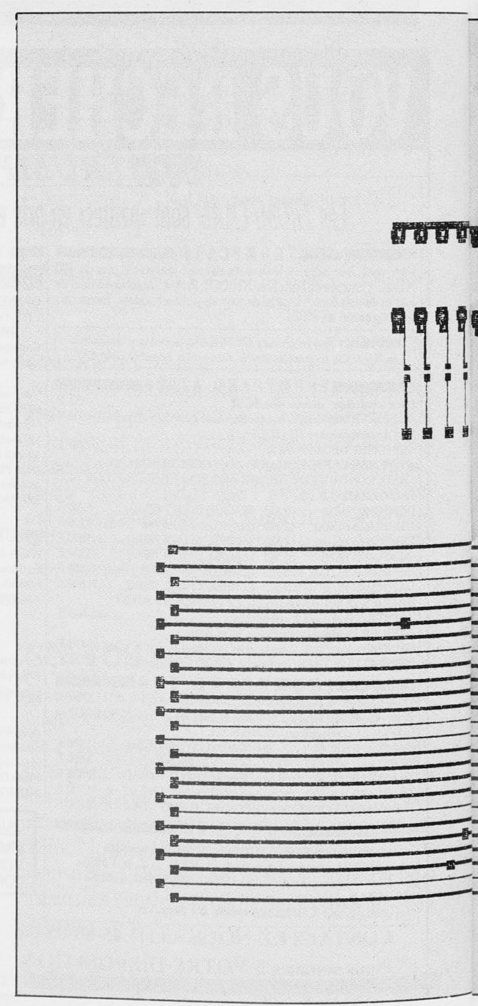
LE TESTEUR DE PORT PARALLÈLE



Bonne nouvelle! Le testeur de port parallèle est né (euh...). Terminé les pannes désagréables, et en plus il vous permettra de visualiser les différents «états» du port parallèle.

Dans un premier temps, on utilisera des LED (diode électro- lunescente) pour contrôler les informations du port. Mais assez de théorie, passons à la pratique: 14 LED, 14 résistances de 330 OHMS, 2 prises DB25 mâle et femelle, une alimentation externe 5 V 500 m A (l'alimentation de l'Amiga ne suffit pas), tout cela sera nécessaire à la réalisation du short circuit n°1 (voir schéma). Petite astuce (tout de même): on peut remplacer les résistances



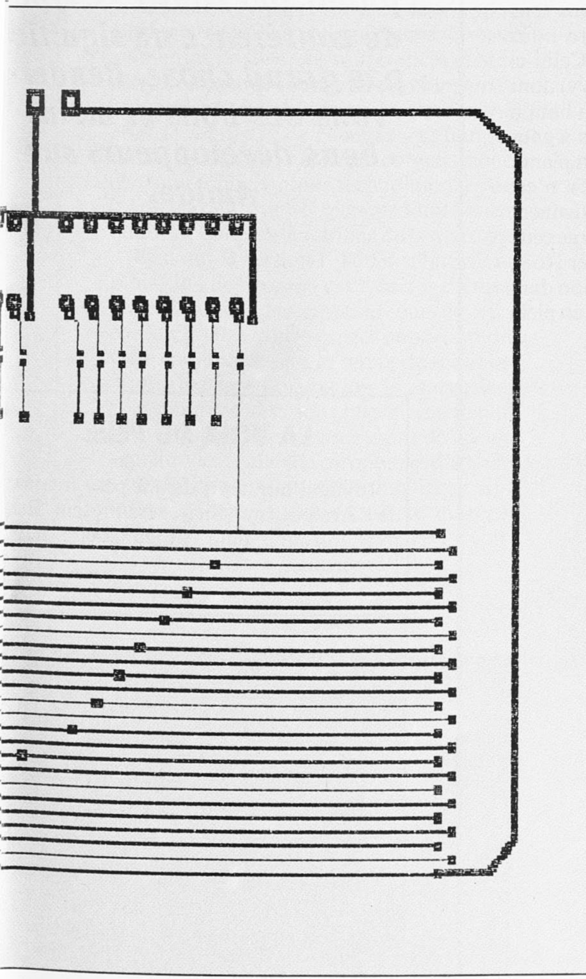


par un réseau de résistances à point commun. Note explicative: lorsque les LED sont allumés, cela signifie qu'il n'y a pas d'informations (c'est un 0 qui agit).

LES BROCHES UTILISEES

1/ STROBE échantillonnage
2/ D0 donnée 0 (bit de poids faible)
3/ D1 donnée 1
4/ D2 donnée 2
5/ D3 donnée 3
6/ D4 donnée 4
7/ D5 donnée 5
8/ D6 donnée 6
9/ D7 donnée 7 (bit de poids fort)
10/ ACK acquittement pour une imprimante, sinon E/S
11/ BUSY occupé pour une imprimante, sinon E/S
12/ POUT fin papier pour une imprimante, sinon E/S
13/ SEL sélection pour une imprimante, sinon E/S
16/ RESET pour une imprimante, sinon E/S
17 à 25 MASSE 99

OLIVIER MANGON



Service lecteur n° 68, voir page 34

CONCOURS ANIMATION,

Oui, nous savions que ce serait un concours difficile. L'animation, la vraie n'est pas toujours aussi évidente, comme on le croit le plus souvent. Pour une fois, nous ne vous décernerons pas des tonnes de laurier ni ne vous encenserons. Tout d'abord vous fûtes peu nombreux à envoyer vos œuvres et d'autre part, peu de ces courriers étaient réellement extraordinaires. Le choix fut donc des plus faciles pour nous...

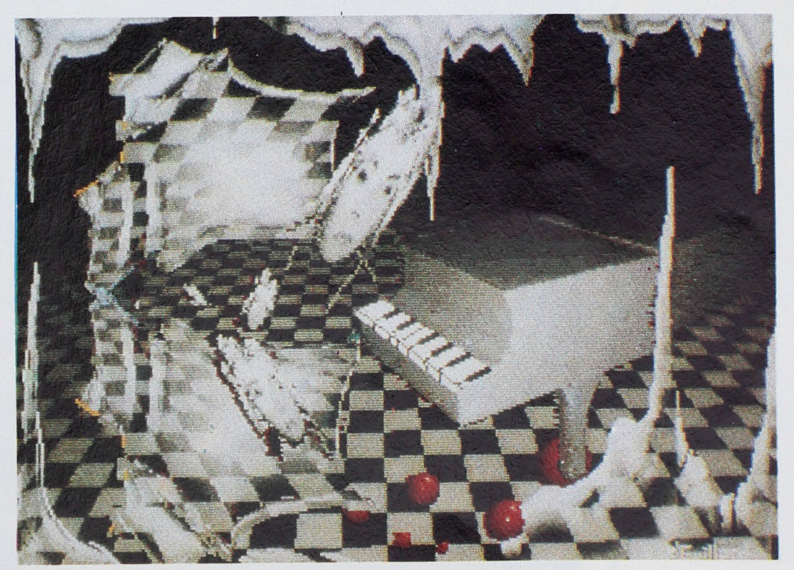
Comme nous n'aimons pas rester sur une impression mitigée concourrez donc massivement et faites preuve de créativité à l'occasion de ce nouveau concours ANIM 4. Comme lors du précédent, nous mettons en jeu un Genlock. Ce concours ANIM 4 est d'inspiration libre, afin que vous puissiez vous exprimer entièrement. Nous attendons vos envois avant le 1 mai 1990 (résultats publiés dans le numéro de juin) à:

ANIM 4
Commodore Revue
1 bis, rue de Paradis
75010 Paris

Vos photos et la liste des gagnants dans le numéro 21 de mars.

Ah ! la magie de l'édition, qui permet de sortir chaque mois et à longueur d'année, inlassablement, des magazines, des hebdomadaires ou des quotidiens, qu'il pleuve ou qu'il vente, que nous soyions malade ou en vacances, et toujours avec une régularité et une qualité exceptionnelle. Et bien cette magie, « mon œil ! » (voir le virus killer), le courrier du mois dernier, ou encore l'éternelle rubrique du DOMPRI pour n'en citer que deux, bref cette magie ne s'est à nouveau pas manisfestée lors de la rédaction et de la maquette des résultats du concours précédent (GRAPH 1).
En effet, non seulement la moitié des légendes étaient placées en dépit du bons sens ainsi que les photos, mais encore nous avions omis de citer le gagnant ! Celui-ci est donc Alain Le Guillard (Pontivy) dont les photos se trouvent : petit (a) en haut à droite et petit (b) les deux les plus à gauche. Il gagne le concours grâce à son piano. La photo correspondant au « Lac » n'est pas présente, et les « soleils » appartiennent à Serge Mannouche. A notre décharge cette fois-ci, nous nous préparions à fêter Noël, le jour de l'an et les Rois... Attention danger, le numéro de Mars sera réalisé en plein carnaval !

Alain le Guillard gagnant du concours Graph-1.



DEVCON : 7
DANS MON

La troisième édition de la Conférence des Développeurs Amiga se tiendra à Paris les 7, 8 e 9 février 1990. Cette conférence constitue pour le fabricant un évènement de premier ordre comme la présentation d'une collection chez un grand couturier. Pour le grand public par contre ce type de conférence ne signifie pas grand chose. Rende vous des bons et moins bons développeurs sur Amiga.

LA VOIX DU PERE

Invité d'honneur, dieu le père créateu de l'Amiga, Jay Miner, sera présent. Est il à l'origine de l'Amiga 3000? nou l'espérons...

SUJET

Introduction

Keynote Adress
Workbench 1.4 (enfin, le voilà!)
Networking et l'Amiga
UNIX sur Amiga
Sytème auteur Amiga
ARREX
ECS features et librairies graphique

8, 9, PANIER NEUF...

Comme toujours, ce type de manifestation propose de nombreuses conférences. Les développeurs officiels de Commodore ont tous reçus une liste des divers sujets qui vont être traités lors des trois journées parisiennes. Commodore souhaite que certaines de ces discussions restent secrètes, c'est pourquoi nous n'avons même pas pu en connaître le thème (NDLR comme si de dire de quels sujets allaient être abordés dévoilait des secrets industriels... allez savoir !). Toujours est-il que Commodore France a bien voulu nous donner une partie de cette liste afin de la publier pour satisfaire notre et votre curiosité.

A l'occasion de la conférence développeur Commodore mobilise l'ensemble de ses ingénieurs en recherche et développement tant européens qu'américains, ceux-ci animerons les diverses conférences et ateliers. Dédiée avant tout aux développeurs, cette réunion est l'occasion pour eux comme pour le fabricant de prendre « la température de l'autre », d'avoir connaissance des futures innovations technologiques de l'Amiga, des tous derniers produits ainsi que des grandes orientations de la marque.

Bien sûr, la version 1.4 du système d'exploitation de l'Amiga est l'un des thèmes majeurs qui sera développé au cours de cette édition 1990. L'autre aspect important de cette conférence sera la tenue de sessions d'informations portant sur le marketing et la commercialisation. Elles permettront peut-être aux éditeurs américains de mieux appréhender le marché européen et d'établir ainsi des contacts pour une meilleure diffusion de leurs produits sur ce marché (NDLR, ainsi que sur les prix « voir dossier »).

ANIMATEUR

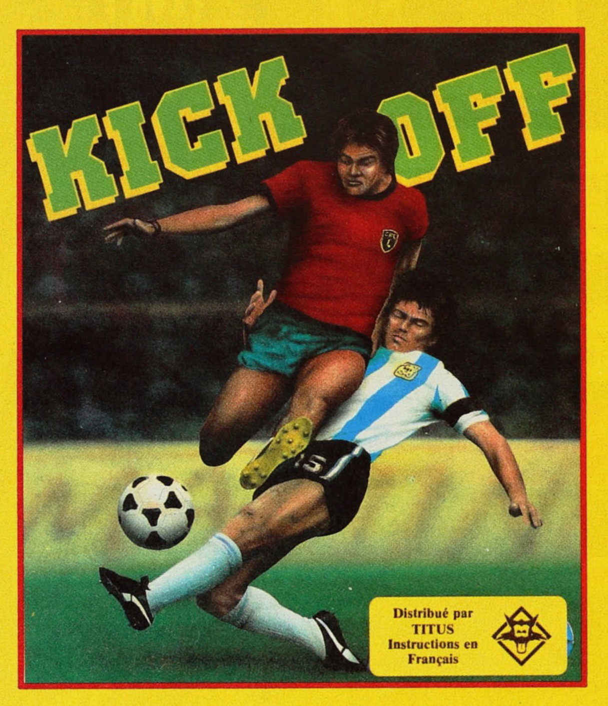
Kristian Andersen, Responsable Général Européen de Commodore
Jeff Scherb
Andy Finkel
Dale Luck
Johann George
Gail Wellington
Bill Hawes
Barry A. Whitebrook

TITUS

présente avec la participation de

FR3 - Commodore - FNAC - Commodore Revue :

1ère Coupe de France de football sur Micro-ordinateur



32 titulaires et 32 suppléants seront tirés au sort pour les 1/16 de finale qui se dérouleront le Mercredi 7 Mars 1990 à l'auditorium de la **FNAC** des Halles à Paris.

Chaque titulaire rencontrera son adversaire, à l'occasion d'un match d'une durée de 10mn. Le match se déroulera à partir du logiciel **KICK OFF** sur des ordinateurs **Amiga 500** avec 2 joysticks.

Les participants seront convoqués par courrier après tirage au sort. Le vainqueur se verra remettre un ordinateur **Amiga 500** et chaque participant, un **cadeau (softs, abonnements..)**.



DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS LE 15 FEVRIER 1990 ! !









DVLM HEBDO FR3

Bulletin de participation pour le tirage au sort des 32 titulaires et de 32 suppléants de la 1ère coupe de France de football sur micro-ordinateur à renvoyer à : TITUS / Coupe de France 28 ter Avenue de Versailles 93220 Gagny.

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

AGE : __________ autorisation des parents pour les mineurs

ADRESSE : ____

Code Postal : __________ VILLE: ______________________________

AMIGA COMMODORE REVUE

DES BUGS !

Votre micro se plante trop souvent! Vous avez perdu un grand nombre de fichiers... Il existe parfois des remèdes, nous essayerons d'en publier quelques-uns. La révision 6 des Commodore Amiga 2000 présente de nombreux «bug», voici les premières «réparations».

Combien de fois votre Amiga s'est-il planté alors que vous faisiez telle ou telle opération, combien de fois le «gourou» est-il apparu sans raison APPARENTE... Comme nombre d'ordinateurs, l'Amiga comporte des bugs, bugs qui parfois sont trois fois rien, bugs pour lesquels il existe une parade. Pour réussir la rubrique DEBUG, il nous faut recevoir un abondant courrier de votre part, qui nous servira à connaître vos trucs et astuces afin que la majorité puisse en profiter.

Si vous rencontrez des problèmes sur une carte mère A2000 révision 6, tels que erreurs GURU, auto-config ou plantage, avec certaines cartes d'extensions, le problème peut venir du CPU Motorola 68000 avec le code 0B26.

L'échange contre un Signetics 68000 PN 390084-03 peut s'accomplir. Adressez-vous pour cela à votre revendeur. Si ensuite, des problèmes tels que ceux qui suivent persistent, suivez alors les instructions données dans le BUS SAV (journal d'infomation destiné aux revendeurs de matériel Amiga).

— problèmes avec carte d'extension
— plantages avec certains programmes
— problèmes vidéo avec alimentation PHI HONG

Si votre appareil est encore sous garantie, il est possible de procéder à un échange standard de la carte mère, pour les autres (hors garantie, un petit schéma détaillé explique les modifications à apporter).

Ce type de schéma est l'un des nombreux dessins publiés dans le BUS SAV. Lorsque vous rencontrez un problème avec votre appareil, n'hésitez donc pas à vous adresser à votre revendeur et à lui demander de se plonger dans sa lecture, peut être y trouvera-t-il la solution à vos problèmes. Nous en publierons régulièrement.

bus-sav Commodore

N°2
30 Nov. 1989

AMIGA **5**

Section	**: 2/5-5.0**
Sujet	**: Rework Carte Mère rév. 6.2**
Système	**: A2000**

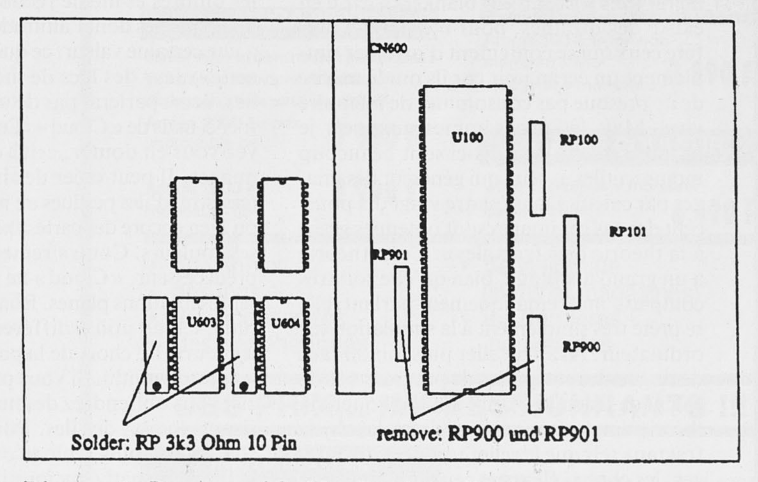
Si vous rencontrez des problèmes sur un A2000 rév. 6.0 tels que :

a)- problèmes avec cartes d'extension
b) - plantages avec certains programmes
c) - problèmes vidéo avec alimentation PHI HONG

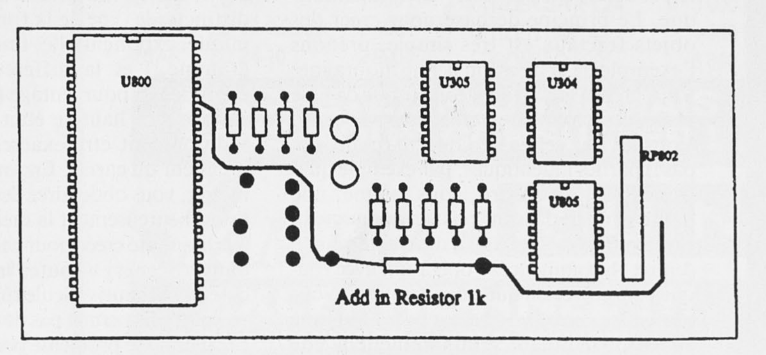
Les problèmes peuvent venir de la carte mère. Voir section 2/5-4.0 pour savoir si l'échange de CPU 68000 pourrait corriger les problèmes pour a et b.

Sinon, il faut procéder à l'échange standard de la carte-mère. Veuillez téléphoner à Trappes pour demander un numéro de retour.

Pour les systèmes hors garantie, le Technote 9-89 détaille les modifications à apporter.



Picture 1: Remove / Solder Resistor Pack



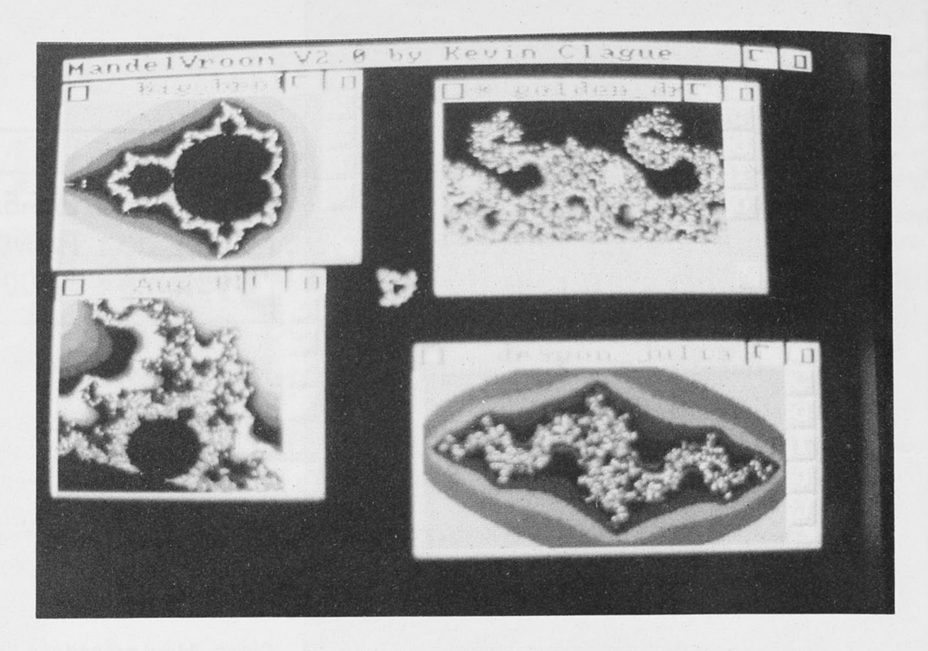
Picture 2: Add Resistor

Technote: #A009-89

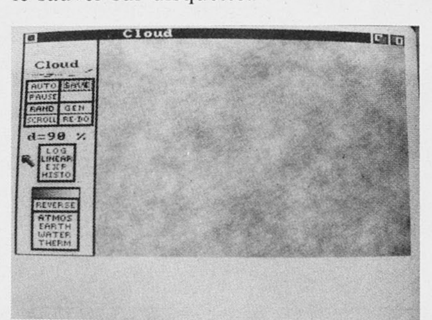
TRUCS ET ASTUCES : Les Fractales

DOMAINE

Il existe une catégorie de programmes que l'on ne peut trouver que dans le domaine public. Il s'agit de petits programmes sans réel intérêt si ce n'est qu'ils améliorent le confort d'utilisation de notre machine ou bien qu'ils permettent de calculer de belles images.



L'exemple type de ce genre de programme est le « screen-blanker » qui a pour but d'économiser les phosphores du tube cathodique de votre moniteur en affichant un écran entièrement noir ou une quelconque animation lorsque vous cessez d'utiliser le clavier ou la souris pendant trop longtemps. Bien sûr, on peut très bien s'en passer. Je ne vais pas vous enumérer tous les « screen- blankers » car il en existe des dizaines, pour ma part je préfère ceux qui se contentent d'afficher simplement un écran noir car ils ont le mérite de ne presque pas consommer de mémoire vive. Mais les programmes auxquels je m'interresserai ce mois-ci sont beaucoup moins « utiles », ceux qui génèrent des images par calcul. Dans quatre vingt dix pourcent des cas ces images sont obtenues grâce à la théorie de « fractales ». Cette théorie a un grand avantage, bien qu'elle soit très complexe mathématiquement parlant, elle se prête très simplement à la simulation sur ordinateur. Avant d'aller plus loin, il faut distinguer les catégories de programmes de calcul de fractales : ceux qui appliquent la théorie simplement pour produire des objets fractaux tels que le relief terrestre, les nuages, les choux- fleurs et ceux qui abordent le problème du point de vue mathématique. Le principe de base pour créer des objets fractaux est très simple, prenons l'exemple de la création d'une montagne. Vous prenez une figure géométrique de base plane, generalement un triangle ou un carré. Vous divisez celle-ci en quatre (pourquoi pas !) parties indentiques, par exemple quatres carrés. Au hasard, vous calculez une hauteur ne dépassant pas la longueur du carré initial qu'il s'agira d'affecter à son centre. Recommencez l'opération avec chaque petit carré. En quelques itérations, vous obtiendrez sous vos yeux ébahis quelque chose ressemblant étonnamment à une montagne. C'est à ce moment précis que les différences entre les programmes commencent. Certains vont afficher la montagne en fil de fer alors que d'autres comme « Scenery » (dont j'ai déjà parlé il y a bientôt un an) vont éliminer les faces cachées, calculer l'éclairement des facettes ainsi que les ombres et même recouvrir d'eau toutes les parties dont l'altittude sera inférieure à une certaine valeur, ce qui produira selon cette valeur des lacs de montagne ou des îles. Je ne parlerai pas de « Scenery » cette fois-ci mais de « Cloud ». Comme vous pouvez vous en douter, celui-ci génère... des nuages. Il peut créer des images de relief terrestre, d'îles perdues au milieu de l'océan ou bien encore des cartes thermales en fausses couleurs. Contrairement à son illustre prédecésseur, « Cloud » ne produit que des représentations planes. Pour simuler l'altittude, Cloud utilise différentes palettes de couleurs. Le choix de la palette détermine le type de rendu. Si vous prenez la palette ciel vous obtiendrez des nuages, en choisissant « eau », des îles. Pour que le rendu soit encore plus réaliste on peut changer la fonction mathématique liée au calcul des alttitudes en modifiant deux paramètres distincts : le type de la fonction (logarithmique, exponentielle, linéaire ou « histogramme ») et la différence de hauteur exprimée en pourcentage (dans mon explication, cette hauteur était de 100 %, l'altitude pouvait être exactement égale à la longueur du carré). En jouant sur ces parmètres, vous obtiendrez des images très réalistes (heureusement la théorie des fractales a presque été créée pour cela). Tout comme dans « Scenery » toutes les actions s'éxécutent à la souris. Seule ombre au tableau, « Cloud » ne permet pas de sauver les images calculées ! Ce problème peut être contourné si vous possédez un logiciel du type de « Grabbit » (attention, il n'est pas du tout dans le domaine public) qui permet de capturer n'importe quel écran Intuition et de le sauver sur disquette.



OUI, MAIS ENCORE...

Le deuxième type de programmes « étudie » l'aspect mathématique du problème. Là encore, il ne s'agit que d'une application de la théorie. Les images obtenues grâce à ces calculs envahissent littéralement les ouvrages informatiques, vous en avez donc forcément déjà vu. Le principe de calcul est encore plus simple. Il s'agit de considérer une suite récurrente de nombres complexes z i + 1 = zi*zi + C (un nombre complexe z = x + i*y ou x est l'abscisse du point, y son ordonné et i la racine carrée de —1) et il faudra regarder si cette suite converge ou diverge vers une valeur. A chaque vitesse de divergence, vous affectez une couleur. Par exemple, pour obtenir une image de M (ensemble de Mandelbrot), prenez z0 = 0 et faîtes varier C. Le programme de calcul d'images fractales du domaine public le plus complet à présent est sans aucun doute « MandelVroom ». Comme tous les autres programmes de ce type, il

calcul et affiche M, mais il peut aussi tracer des « ensembles » de Julia (cette fois, on fixe C et l'on fait varier z). Les calculs peuvent être faits en différents formats. La précision et la justesse du résultat dépendra du mode choisi. En « entiers 68000 » les calculs sont relativement rapides mais le résultat n'est pas sublime. En revanche, si vous utilisez les réels double précision, le résultat est parfait, mais les temps de calculs sont abominables à moins que vous ne possédiez une carte accélératrice avec coprocesseur arithmétique. Dans ce cas, « MandelVroom » accèdera en langage machine directement au 68881/68882 sans même passer par la bibliothèque mathématique de l'Amiga. « MandelVroom » est totalement multitâches, non seulement on pourra faire fonctionner d'autres programmes en même temps, mais vous pouvez aussi ouvir plusieurs « projets » simultanément. Et oui, comme les logiciels professionels, « MandelVroom » raisonne en terme de projets chargés/sauvés. Les variables de ces projets concernent évidemment la région du plan observé ainsi que tous les autres paramètres nécessaires au tracé. Comme tout programme qui se respecte (hélas pout les programmes ne se respectent pas), « MandelVroom » supporte toutes les résolutions de l'Amiga même le « Half-Brite ». Il ne gère pas le « HAM », mais heureusement car si en plus des calculs de la suite, il devait s'occuper de gérer les conflits de proximité, les temps de rafraîchissement en découragerait plus d'un. Entièrement programmé sous Intuition, tout se fait via la souris, même les zooms avant ou arrière. Il suffit de cliquer, une fenêtre élastique apparaît et selon la déformation que vous lui donner, le programme calculera automatiquement les nouvelles bornes de l'intevalle de calcul. Pour les mordus des chiffres, il existe une option statistique qui leur permettra de savoir où ils se trouvent dans le plan. Contrairement à beaucoup d'autres programmes de ce genre, « MandelVroom » peut reprendre un calcul intérrompu sans être obligé de tout recalculer. Ce genre de petit détail rend un programme agréable à utiliser, surtout lorsqu'on sait que le programme peut avoir besoin de tourner pendant un quart-d'heure pour afficher une seule image (complexe il est vrai). En fait, ce qui fait la réelle puissance de « MandelVroom » c'est son interface utilisateur. Tous les paramètres sont ajustables à votre gré. Par exemple, pour savoir si une suite diverge, le programme calcule un certain nombre de termes. Dès que l'un des termes dépasse une valeur critique, on sait mathématiquement que la suite va diverger et l'on arrête les calculs. Et bien, vous pouvez régler cette valeur. Cela est utile lorsque l'on veut avoir une vue globale, sans détails mais calculée très rapidement pour pouvoir ensuite faire des réglages plus fins. Dans la même optique, à chaque vitesse de divergence correspond une couleur. On pourra bien sûr modifier la couleur, mais aussi la valeur de la vitesse lui correspondant. Enfin, les auteurs de ce programme ont pensé aux novices de l'art mathématique et ont prévu de nombreux projets exemples. Certains sont même préselectionnés, il suffit d'aller dans un menu pour les obtenir. Ces exemples sont une aide précieuse car ils fournissent un point de départ, une référence. Si jamais vous vouliez conserver les images obtenues, vous pouvez les sauver sous forme de fichier stadard IFF. Vous pourrez ainsi les réutiliser directement dans un programme de dessin tel Deluxe Paint III.

Il existe un autre programme « Mandel », à mon avis beaucoup moins simple d'emploi que « MandelVroom » mais qui a presque toutes ses fonctionnalités. Il en a même une de plus, il est possible de modifier la relation de réccurence de la suite. Si les fractales vous passionnent et que vous vous sentez une âme de programmeur, plongez-vous dans les codes-source de « MandelVroom ». Si de plus vous êtes un matheux, je vous recommande de lire l'un des nombreux ouvrages de Benoit Mandelbrot sur ce sujet. Dès lors, les fractales n'auront plus aucun secret pour vous.

Laurent Charbonnel

UNIX EN SON GENRE

Si nous parlons d'UNIX, ce n'est pas pour suivre la mode actuelle (il suffit de feuilleter les autres revues pour remarquer le déferlement des rubriques parlant de ce système d'exploitation), mais parce que l'Amiga va bénéficier bientôt de ce formidable outil.

UNIX est un système d'exploitation doublé d'un langage de programmation, un peu comme MSDOS ou AmigaDos, mais en bien plus puissant. Il est d'autre part multitâche (au revoir MSDOS!) et multi-utilisateurs (bye bye AmigaDos!); et selon vous, quel est l'O.S. (Operating System) le plus ancien? MSDOS? AmigaDos?, STOS? UnOS? Portos? Aramix? UNIX? L'ancêtre se trouve être le dernier cité...étonnant non? Ce qui nous amène à un historique d'UNIX:

En 1969, Ken Thompson, informaticien travaillant aux laboratoires Bell, filiale de la société AT&T (American Telegraph and Telephone), développa pour des besoins internes, un petit gestionnaire de fichiers fonctionnant sur un PDP-7 de chez DEC (Digit al Equipment Corporation). Ce système de quelques Koctets, écrit en assembleur,comportait aussi un petit interpréteur de commandes; un an plus tard, Dennis Ritchie, un spécialiste des langages de programmation, aida Thompson à porter le le PDP-11/20. A la même époque, Ritchie travaillait sur le langage BCPL (bien connu des Amigaphiles)* qu'il modifia créant ainsi le langage C. En 1973, Thompson et Ritchie réécrirent totalement le système d'exploitation en C; UNIX était né.

A partir de 1974, AT&T, vendit une licence d'exploitation UNIX version 5 « à des fins d'enseignement » à certaines universités américaines (dont l'Université Californienne Berkeley). En 1975, la licence de la version 6 fut vendue sans limitation (pour$50 000); Il faut attendre la version 7 (sortie en 1980) pour que d'autres UNIX, dérivés de cette version, soient developpés par des sociétés indépendantes d'AT&T telles que Microsoft (XENIX), Interactive Systems (IS/1), Zilog (ZEUS), DEC (UNIX 32V version qui fut rapidement ameliorée par l'Université de Berkeley, et qui est mieux connue sous le nom de Berkeley Software Distribution ou encore BSD). En 1981, UNIX System 3 apparait, suivi deux années plus tard par UNIX System V.

Dû à cette naissance difficile, Unix n'est pas unique, et il en existe encore maintenant de multiples versions (voir le schéma). Mais l'évolution se fait dans le sens de la réduction du nombre des versions: UNIX system V 4.0 intègre XENIX et BSD, qui sont les deux O.S. les plus répandus.

Ainsi la version 4.0 d'AT&T est compatible binaire pour le même micro-processeur, c'est-à-dire d'un façon plus explicite, qu'une application développée par exemple sur un Amiga UNIX System V 4.0 (si celui-ci sort un jour...) peut fonctionner aussi sur un SUN, ou tout autre ordinateur ayant le même microprocesseur, SANS aucune modification (ni recompilation). Il faut savoir qu'avec les versions antérieures, lors du portage d'une application d'un UNIX à un autre, il etait nécessaire de la recompiler.

(*) Pour les curieux: BCPL veut dire « Basic Combined Programming Language »); Le BCPL, développé par Martin Richard, est une version allégée de l'Algol 60.

Caractéristiques générales:

Unix est un système d'exploitation en « temps partagé » et non en « temps réel », disons qu'UNIX permet de répartir équitablement l'utilisation des ressources de la machine, sans que le temps de réponse soit primordial.

UNIX a une architecture physique simple: Un noyau (ou kernel) entouré de « couches logicielles » dont la dernière est en relation avec un programme non intégré au noyau, qui est l'interface utilisateur: le shell (sous UNIX, le SH ou « Bourne Shell » et l e CSH ou « C SHELL » sont les plus utilisés, mais rien n'empêche l'utilisation d'un shell personnel).

Ce n'est que l'introduction à un prochain article qui vous expliquera d'une façon plus détaillée le fonctionnement d'UNIX (sur l'organisation du file-system, des entrées/sorties...etc...)

AMIX???

Commodore donne au compte-gouttes des informations sur l'Amix; seuls certains développeurs agréés peuvent avoir accès à cette information (et peuvent aussi recevoir un Amix pour des « betas tests »).

D'après ce que j'ai appris en fréquentant les salons d'informatique où Commodore était présent, c'est que:

- l'Amix se compose d'un Amiga 2000 équipé d'un disque dur 100 Mo, d'un streamer de 150 Mo et d'une carte accélératrice A2630 à 25 Mhz. Il sera livré avec UNIX System V version 3.2 d'AT&T sur cartouche (et peut-être avec la version 4.0). L'Amix exploite parfaitement la nouvelle carte multi-séries A2232 de Commodore (qui permet d'avoir jusqu'à 8 terminaux branchés sur l'Amix). D'autre part, Commodore ne donne aucune date de commercialisation.

ÉVOLUTION

1 Le system V version 3.2 intègre la version Xenix V. Donc: un logiciel développé sous XENIX fonctionne sans recompilation préalable sur cette version.

2 La dernière version UNIX

D'UNIX DANS LE TEMPS

AT & T

VERSION 1 — 1971
↓
VERSION 5 — 1974
↓
VERSION 6 → Interactive IS/1
↓
VERSION 7 — 1980 → Microsoft XENIX
↓
SYSTEM III — 1981 → IBM AIX
↓
SYSTEM V — 1984 — XENIX V
↓
SYSTEM V 3.2 — 1988

Amiga 2500 UX
SCO 3.2 pour les PC.

↓
SYSTEM V 4.0 — 1990

d'AT & T permet d'utiliser les logiciels BSD et XENIX : c'est donc la version enfin unifiée d'UNIX.

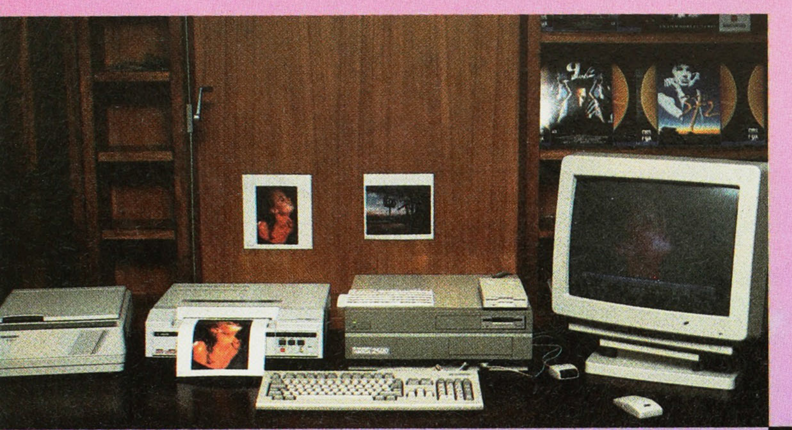
3 BSD et XENIX ont évolués avec le « noyau » de la version 7 d'AT & T.

BNC BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

LE ROYAUME DE L'AMIGA

200 M2 DE MATERIEL EN EXPOSITION SUR 3 NIVEAUX



CONFIGURATION I.C.A.O
AMIGA 3001

CARTE ACCELERATRICE 68030 . 28 Mhz
8 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 80 Mo 11 Ms
SCANNER SHARP JX-300 16 millions de couleurs
IMPRIMANTE COULEUR CANON FP-510
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR GEANT MITSUBISHI

CONFIGURATION P.A.O
AMIGA 2500

CARTE ACCELERATRICE 68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 40 Mo
SCANNER N&B 200 DPI PRINT TECHNIK
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC 890
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR MULTISYNCHRO



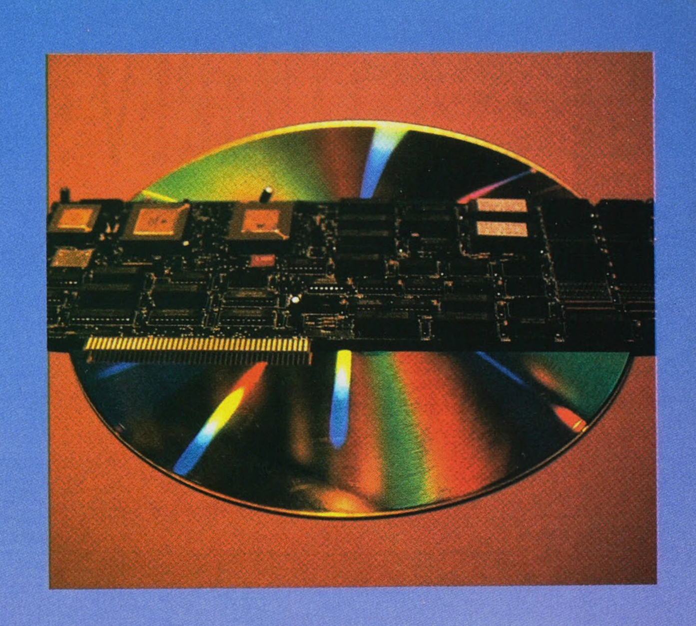
CONFIGURATION M.A.O
AMIGA 2000

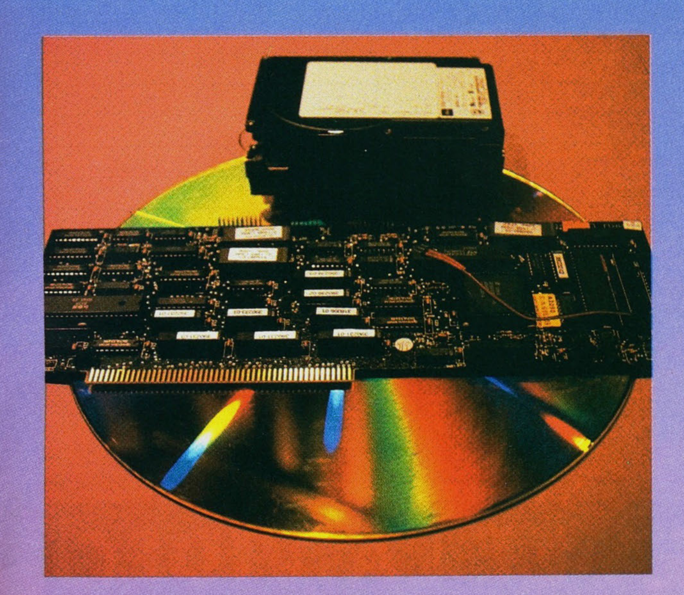
8 Mo RAM 16 BITS
DISQUE DUR CARTOUCHES 44 Mo
KORG M1
ROLAND D-50
ROLAND R8
MUSIC X

DEMONSTRATIONS UNIQUEMENT SUR RENDEZ-VOUS

CARTE ACCELERATRICE
COMMODORE A2620
68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS

8424.00 Frs HT
9990.00 Frs TTC





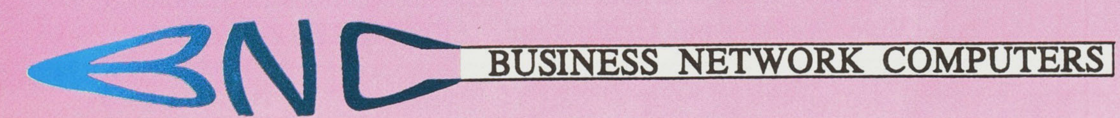
DISQUE DUR
COMMODORE A2094/A2090A
40 Mo AUTOBOOT
CARTE CONTROLEUR

6737.00 Frs HT
7990.00 Frs TTC

AMIGA 2500
68020 . 14 Mhz
DISQUE DUR 40 Mo
3 Mo RAM

21914.00 Frs HT
25990.00 Frs TTC





165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

DOMPRI

COMREV : LE CAUCHEMAR

Les plus grands scénaristes n'auraient jamais imaginé une telle débauche d'effets spéciaux, de suspense, de retournements de situation... Eh bien nous l'avons fait. La disquette numéro 8, dédiée à la musique et dite envoyée et disponible, n'a pas encore quitté les locaux de la rédaction au 11.01.90. Quelle gabegie n'est-il pas?

ÇA NE PEUT PLUS DURER

Vous avez raison, trop c'est trop! C'est pourquoi nous allons dans les mois à venir diminuer le nombre de nos productions pour les réduire à trois tous les deux mois afin de nous permettre de prendre un second souffle.

AMIGA 500

VENDS AMIGA 500 + A 501 + 10845 + PERFECT SOUND + PROG-ORIGINAUX AGE : 2 MOIS-PRIX : 8.500 F. NICOLAS DEHAINE : 62.62.24.84.

VENDS AMIGA 500 + MONITEUR 1084S + SOURIS + JOYSTICK + NBREUX JEUX RECENTS. LE TOUT SOUS GARANTIE. AVEC DOC. 5500F. TEL : 30.82.68.11.

VDS AMIGA 500 + ECRAN COUL + LOGICIELS DONT DPAINT2. PRIX:4000 F A DEBATTRE. TEL: 48.22.94.87.

VDS AMIGA 500 SS GARANTIE + DG88 + DIGIVIEW. GOLD + DRIVE EXT + MEM A 501 + PHOTOLAB + DIRECTOR + LIVRE. PRIX : 7 000F. TEL : 47.36.80.07.

VDS A500 + 1084 + 3« 1/2 EXT + EXT 512K + PERFECT SOUND + STAR LC 10 COULEUR + NOMBREUX JEUX ET UTIL. + DOCS + MEUBLE. PX 11 000. DEPT 44. TEL : 40.61.09.50.

AMIGA 2000

VDS A2000B + 10845 + KIT XT2088 + DD31MEG + DG88 + DIGIVIEW + GST30 + EPAL + PAL SECAM + GRAPHISCOP + SONIX + FANTAVISION + DPAINT3 + PHOTON PAINT + 20 FREEWARES. GARANTIE ETAT NEUF, PEU SERVI. 25 000F. 40.71.05.72.

VDS AMIGA 2000 + DEUX DRIVES INTERNES + CARTE XT + MONITEUR 10845 COULEUR SOUS GARANTIE. LE TOUT 12 500F. TEL : 42.28.86.81.

VENDS A2000 + MONITEUR COULEUR 10845 (6 MOIS) + EXT.2MO 2 LECTEURS INTERNES + 1 DISQUE DUR 45 MO + INT.MIDI + DPAINT; PSTREAM ETC. VALEUR 30 000 F VENDU 25 000 A DEB. TEL : 43.40.89.44.

VENDS AMIGA 2000 + MONITEUR 10845 CARTE XT DD 20MO JOYSTICKS ETAT NEUF. 17 500F. TEL. HR. 65.60.18.08.

VDS A2000B + 10845 + KIT XT2088 + DD31MEG + DG88 + DIGIVIEW + GST 30 + EPAL + PALSECAM + GRAPHISCOP + SONIX + FANTAVISION + DPAINT3 + PHOTON PAINT + 20 FREEWARES. GARANTIE ETAT NEUF. PEU SERVI. 25 000 F. 40.71.05.72.

C 128

VDS C128D UNITE CENTRALE (LECTEUR 1571) + MONITEUR COULEUR 40X80 COLS. + JOY + PROGS. 3000F. (78). TEL : 34.61.14.69. COIGNIERES.

C 64

VENDS C64 TOUT EQUIPE JEUX + DOCUMENTATION. PRIX A DEBATTRE. TEL : 45.69.36.47.

VDS C64 LECTEUR K7 + PER. JOYSTICK + LIVRES + JEUX DONT « NINJA » ETC DPT 78. TEL : 30.62.06.59 APRES 18 H. 1 000 F A DEB.

CONTACTS

CHERCHE CONTACT PROGRAMMATION ASSEMBLEUR (BON NIVEAU) EN VUE ECHANGES SKYLINER 54 AV DE LA MARQUEILLE. 31650 ST ORENS.

COMMODORE 64/128. DEBUTANT. ECHANGE JEUX. ENVOYER LISTE A NICOLAS ONGERM, 8 RUE DE CAUDRY 59400 CAMBRAI.

CLUB POSSEDE TOUTE LA COLLECTION FRED FISH JUSQU'A 260 + DIFFUSE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC. POUR TOUT RENSEIGNEMENT, LISTE, ECRIRE A CLUB AMIGA, 13 AV. JEAN JAURES 73000 CHAMBERY. JOINDRE 2 TIMBRES A 2,30 F.

LES COLLECTIONS AMICUS/FISH TBAG ET DES MEGADEMOS/JEUX SLIDES/MUSIQUES/UTILITAIRES DU DOMAINE PUBLIC. NOTRE CATALOGUE DE + 400 DISKS EST DISPONIBLE CONTRE 1 ENVELOPPE TIMBREE A VOTRE ADRESSE. FD/BP 18/ 59115 LEERS.

DIVERS

VDS POUR AMIGA 2000 KIT PC/XT(LECTEUR 5 « 1/4 + CARTE A2088). ETAT NEUF. PRIX : 3 500 F. TEL : 69.06.10.04. ESSONNE.

ECHANGE OU ACHETE POUR AMIGA 500 EMERALD MINE I OU II SI ECHANGE XENON II OU SNUFFEPUCK CAFE. TEL : 98.67.91.25. APR 20H.

ECHANGE OU VENDS JEUX ET AUTRE POUR AMIGA POSSEDE NEWS REPONSE ASSUREE STAESSENS RENAVO 770 CHEMIN DE MOULARES 34000 MONTPELLIER.

VENDS 1/2 PRIX OU ECHANGE SPEED KING/ORINAUX/ EXPLORA 2/GIGN/F 18/BARDS TALE/ CRAZY CARS 2. ERIC 43.81.40.57. + 18 H.

CHERCHE DISQUETTE POUR AIGA 500 A ECHANGER OU A ACHETER. ECRIRE AU 8 RESD DU VAL-D'AILLY 27600 FONTAINE-BELLENGER.

VENDS DELUXE PAINT III NEUF ET ORIGINAL 550 FRANCS. TEL : 60.23.51.80. LE SOIR.

VENDS HANDY SCANNER TYPE 4(SOUS GARANTIE) 2 600F. IMPRIMANTE STAR LC 10 (SIGAR)/ 1 550 F. DIGITALISEUR SON/ 400 F. CONTACTER SAADOUN DAVID/ 48.94.57.67.

VDS POUR AMIGA DRIVE 5 1/4 880 KO LUMANA COMPATIBLE MS-DOS 360/720 KO + 40 DEMOS/ 1400 F. TEL : 20.84.63.57. 19 H A 20 H.

VENDS EXTENSION MEMOIRE 512 KO AVEC INTERRUPTEUR POUR AMIGA 500 PRIX 750 F. TEL 84.29.23.70. APRES 21 H DEMANDER OLIVIER.

VDS « GENLOCK PROLOCK AMIGA » AVEC REGLAGE (SEPARES) FONDU ET SURIMPRESSION/PRIX : 4 600 F + CADEAUX ORIGINAUX/ VIDEO WIPE MASTER ET VIDEO GENERIK MASTER (KIMATEK). VDS DIGITALISEUR DIGIVIEW 3 DE NEWTEK AMIGA/ PRIX 1 200 F + CADEAU ORIGINAL/ VIDEO WIPE MASTER.(KIMATEK). LE TOUT EN TRES BON ETAT ET FONCTIONNE : SUR A 500/1 000 ET 2 000/AVEC FACTURES. CONTACTER JEAN-PIERRE 91.71.25.59.

VDS AMIGA LIVRES, REVUE FR ET ETRANG. JEUX ORIG. TEL : 42.38.96.63 (AIX), APRES 19 H MARC.

VDS EXT MEM A501 750 F + KIT CAPOT A 500 NOIR STYLE « NEW ART » (AMIEXPO89) 450 F + DISK 5« 1/4 40 F LES 50 (LES DISKETTES SONT NEUVES.) TEL : 45.54.32.79.

VENDS DISQUETTES VIERGES 31/2 DF 5F50/ 5 F/ 4F50/ 5 1/4 2F/ NEUTRES PAR 100 MINIMUM. TEL. (1) 48.49.86.41.

VENDS CARTE PC/XT POUR A 2000 AVEC LE LECTEUR INTERNE 5« 1/4 + DOCS ACHETE EN 7.89/ 3 700F A DEBATTRE. TEL : 30.21.57.13.

VDS GENLOCK GST 30. 3 500 F (NEUF 4 500). SERVI UNE FOIS. TEL : 62.09.32.14.

VDS CARTE ACCELER. CSA MIDGET/RACER AMIGA 2000 PROC. 68020/68881 12 MHZ 5000 F / 88.66.11.60. 19 H. INFO COMMOD/REVUE N°17.

VENDS EXTENSION MEMOIRE 512 K POUR A 500/ 850 F. TEL : 48.40.99.67.

ACHETE POUR AMIGA IMPRIMANTE COULEUR (-1500 F) TEL : 96.29.12.73.

VENDS CARTE GENLOCK MAGNI NEUVE/ 15 000 F / TEL : 50.49.09.24. MORIN.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés (chèque à l'ordre de Commodore Revue)

Remplissez ou recopiez une grille similaire et joignez-là à votre bon de commande.
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

Commodore Revue
1 bis, rue de Paradis, 75010 Paris

LORSQUE LE SAVOIR

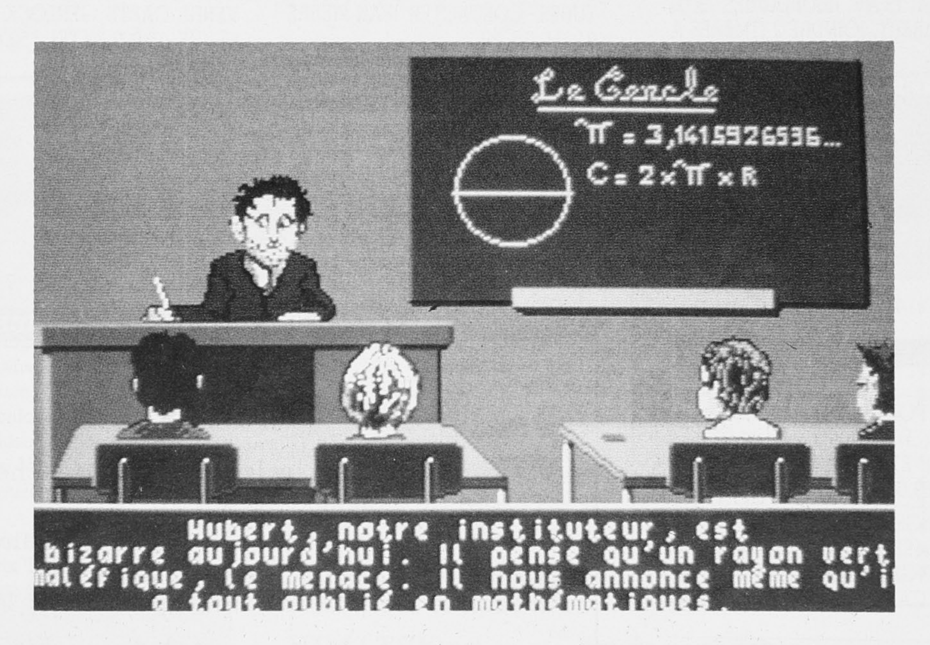
Les éditions Retz nous proposent deux programmes dédiés aux mathématiques et ceci sous une forme ludique qui va faire l'unanimité des enfants et que l'on aimerait voir appliquée à de nombreux éducatifs.

LE LABYRINTHE AUX CENT CALCULS

Ce logiciel de mathématiques destiné aux huit-dix ans aborde les points principaux du niveau CM (les quatre opérations, les notions de base de géométrie, des problèmes de logique et des déductions diverses, les calculs de surfaces, les nombres décimaux et une approche de la numération), sous forme d'un jeu de rôle. Un matin l'instituteur annonce à la classe réunie qu'un rayon vert le menace et qu'il a oublié toutes ses notions de mathématiques. C'est le début d'une bien étrange histoire qui va nous entraîner à la poursuite de Bossdémaths un sorcier savant et tyrannique qui veut garder à lui seul tout le savoir mathématique. La mission consiste à le neutraliser. Il faudra se lancer courageusement sur ses traces en descendant d'abord dans la cave de l'école. De là part un escalier qui mène jusqu'à un marais où l'on peut faire d'étranges rencontres : un troll chargé de remettre le plan d'un labyrinthe, une araignée énorme, des chauves-souris immenses qui sillonnent le ciel balayé par le rayon vert. Alors que le joueur s'apprête à se réfugier dans une cabane, apparaît au seuil de la porte un scorpion noir ainsi qu'un serpent… Mais ceci n'est que le début des nombreuses aventures qui mèneront jusqu'au repaire de Bossdémaths. Heureusement qu'Euréka le noble vieillard et sa charmante fille Dulcinéa aideront à résoudre le mystère. Mais le chemin est semé de nombreuses épreuves qu'il faudra surmonter en résolvant des exercices de mathématiques. Si l'on ne trouve pas tout de suite la bonne réponse, des informations nous mettrons sur la voie avant que d'apporter la solution et les règles indispensables qu'il faut connaître.

Prix : 245 F Edité par Retz

Après quatre années d'existence de l'Amiga, les éducatifs n'ont pas connu la grande envolée des jeux qui font entre-autres le succès de notre machine. Dans ce domaine les éditeurs semblent encore frileux. Et pourtant ce début d'année est encourageant car nous avons reçu plus de nouveautés qu'à l'accoutumée. Souhaitons que ce présage augure d'une bonne année éducative 1990...





LE LABYRINTHE AUX MILLE CALCULS

Ce logiciel est basé sur le même scénario que le « Labyrinthe aux cent calculs », mais cette fois les exercices à résoudre sont destinés aux 11/14 ans et concernent les points principaux du programme de mathématiques du collège (propriétés fondamentales d'un parallélogramme, des exercices de numération et de logique, les notions de solides et de volumes, la notion de proportionnalité, etc...).

Prix 245 F
Edité par Retz
Distribué par Nathan Logiciels
6-10, Bd Jourdan
75014 Paris
Tél : 45 65 06 06

Conçus par Pierre Rossano, professeur de mathématiques, ces deux logiciels permettent à l'enfant de consolider son acquis et d'intégrer des points mal compris. Ce qu'il fait d'autant plus volontiers que cela passe par l'univers du jeu. Un seul regret : une animation sonore eût été la bienvenue et aurait « fini » ces deux produits par ailleurs fort réussis.

Les Editions Carraz quant à elles nous ont concocté un logiciel d'orthographe pour les 7/10 ans « La Dictée », et un logiciel magique pour les plus petits « Les Mille et Un Voyages ».

LA DICTEE

Ce programme est le volume 1 de la série « LES BASES DE L'ORTHOGRAPHE » destiné aux enfants de CE et de CM. « La Dictée » s'adresse aux enfants de 7 à 10 ans qui sont en classe de CM1 ou de CM2. Une bibliothèque fermée par un store apparaît,

PASSE PAR LE JEU



en tirant sur la ficelle du store elle se découvre laissant voir deux livres de cours, un pour le CM1 et l'autre pour le CM2. Il faut choisir sa classe et l'on se retrouve face à une pile de livres qui subira une sélection d'auteurs tels Jean Giono, Maurice Genevoix, Richard Bach... Il s'agira alors de travailler sur un texte d'une dizaine de lignes extrait d'une de ses œuvres. Avant de passer à la dictée proprement dite, un travail de préparation du texte en quatre exercices est proposé : a) sur la phonologie : une quinzaine de mots contenant le même son ont été mis en évidence par une même couleur. Sous le texte apparaît un tableau à double entrée et il est alors demandé d'indiquer quelle est la bonne écriture du son qui permet de compléter les dix mots proposés ; b) sur les consonnes doublées : il faudra choisir parmi les mots du texte contenant une consonne double, ceux qui conviennent pour combler les phrases incomplètes qui s'affichent sous le texte ; c) sur les relations grammaticales : il s'agit de classer des noms, des adjectifs ou des verbes dans trois ensembles dont les noms sont fournis. Il faudra observer le genre et le nombre pour le nom ; du genre, du nombre et/ou des variations pour l'adjectif ; du nombre, du mode et du temps pour les verbes ; d) enfin un dernier exercice propose en cliquant sur des mots mis en valeur un rappel des différentes règles orthographiques essentielles (le programme CM en contient 50).

La préparation terminée, on peut passer à la phase dictée proprement dite. Dans cette partie le programme affiche les mots que l'on n'a pas à écrire et demande les autres. Si ils sont oubliés, la fonction d'aide les fournit en écriture phonétique. Il ne reste plus alors qu'à les écrire correctement. En cas d'erreur, le programme analyse la faute commise afin d'éviter de la refaire ultérieurement.

La richesse de ce programme est d'aborder l'orthographe au travers de textes d'auteurs de styles tout à fait différents. Les divers exercices préparatoires à la dictée aident l'enfant à éviter les fautes les plus courantes. Par contre en ce qui concerne la fonction d'aide à la dictée, il ne me semble pas particulièrement évident que les enfants sachent décrypter l'écriture phonétique. Ce point mis à part, « La Dictée » est un bon outil d'aide à l'obtention d'une orthographe correcte, une capacité qui si elle se raréfie n'en reste pas moins indispensable.

Prix : 249 F Editions Carraz

LES MILLE ET UN VOYAGES

Voici la merveilleuse histoire d'une belle princesse du Royaume des Contes. Elle habite au coeur d'une forêt avec ses arbres extraordinaires. Mais chaque jour elle rêve de partir à la découverte de l'univers. » Quel enfant à l'instar de cette belle princesse n'a jamais fait ce rêve ? » Ce logiciel propose de le réaliser et de nous embarquer pour de fabuleux voyages imaginaires. L'on choisit d'abord un paysage (ville, campagne, mer, espace intersidéral), puis il faut adopter un personnage choisi parmi une grande variété de sujets. L'histoire peut alors commencer. Une vieille commode apparaît dans un coin du paysage choisi et il s'affiche sur une pleine page façon dessin à l'ancienne. Elle contient dans le secret de ses tiroirs tous les éléments dont on aura besoin pour construire un scénario : donner un but au personnage (plaisir, fortune, pouvoir), nourrir l'intrigue (faire des rencontres, des découvertes, se battre) et l'amener ainsi à l'issue de l'aventure (retour, mariage, disparition). Sur le décor de base apparaissent des icônes de personnages et de situations qu'il faut sélectionner afin de créer l'histoire. Celle-ci se déroule et s'anime dans un cadre en haut de l'écran. Selon l'âge de l'enfant, ce logiciel de création peut être utilisé selon trois niveaux progressifs : — pour les trois à six l'attention est orientée vers l'œil et l'oreille. Les personnages apparaissent et s'animent au rythme de la musique (celle-ci est différente selon le lieu où se déroule l'action) ; — pour les six à sept ans, la scène précédente est enrichie par la lecture d'un texte qui s'affiche en bas de l'écran ; — et enfin liberté est donnée aux plus grands d'écrire leur propre histoire. Une fois l'aventure terminée, il est possible de la revisualiser, d'éditer le texte sur imprimante et de la sauvegarder sur une disquette afin de la revoir plus tard. Ce logiciel qui est surtout un outil de création mis à la disposition des enfants pour créer des petits dessins animés leur permet d'appréhender le lien texte-image séquentiel et d'intégrer les éléments qui structurent une histoire : espace, temps, personnages... Sur le plan graphique, les paysages aux teintes nuancées sont tous très réussis dans des styles différents. De plus ce programme est vendu avec un mini-théâtre à découper où l'enfant peut retrouver les décors et les personnages de ses histoires. Sans conteste « les Mille et Un Voyages » est un logiciel magique, une merveille de délicatesse et de poésie qui montre de la part de ses créateurs une grande connaissance de l'univers imaginaire des enfants.

Prix : 290 F
Editions Carraz
68, rue du Château d'Eau
75010 Paris
Tél : 42.46.36.15.
Laure Elhardy





BAVA

Trois lieux différents pour l'expression directe :
- la tribune de l'info : c'est vous qui faites l'actualité.
- les forums : pour les réunions en petit comité.
- les boîtes aux lettres : pour être là même lorsque vous êtes ailleurs.

PA

Les petites annonces pour échanger, vendre et acheter, classées sous cinq rubriques : unités centrales, périphériques, logiciels, contacts et divers.

JEUX

Comme vous êtes très forts, nous avons décidé de corser un peu l'affaire ! Il y a du nouveau et toujours plein de cadeaux à gagner pour tous.

EDI

L'éditorial vous informe en permanence sur l'actualité de COMREV : un seul coup d'oeil pour avoir les dernières nouvelles, et vous allez directement à ce qui vous intéresse.

CR

Pour en savoir plus sur l'actualité de Commodore Revue, pour retrouver les sommaires de tous les numéros parus.

ENVI

La plus grande et la plus complète banque de données, avec tous les softs disponibles sur AMIGA, classés par rubriques.

PLAY IT AGAIN, SAM

Vous avez pour le Quiz de COMREV les yeux de Lauren Bacall pour son Bogart dans Casablanca : c'est la passion. On vous comprend, parce que sur COMREV, lorsqu'on joue, on gagne des logiciels, des accessoires etc. Le premier tirage du grand prix Quiz de COMREV aura lieu le 31 Janvier et sera doté de deux superbes cadeaux offerts par CAMERON : le 1er prix est un HANDY SCANNER, le 2è prix une HANDY MOUSE. Pour les suivants, l'éditeur MARVEL offre des séries de six Comics Speaderman. Pour participer au tirage Quiz de janvier, il suffit de jouer avant le 31, à minuit. Et pour éviter à ceux qui ne seront pas les heureux élus du tirage de janvier de sombrer dans le désespoir, il y en aura tous les mois. Pour le tirage de Février, nous mettons en jeu un disque dur AMIGA.

NOUVEAU !

DIRECT : Pour tout savoir et tirer encore mieux parti de votre AMIGA, venez assister aux amphis à thèmes organisés en direct sur 3615 COMREV.

CR : la rubrique Shopping vous attend, pour vous procurer vos disquettes personnalisées et leurs boites de rangement, le tapis souris, le kit de téléchargement et beaucoup d'autres articles Commodore, tout cela à commander directement par minitel à partir de la mi-février.

ACTUALITE

HIT PARADE

Les softs les plus téléchargés au mois de janvier :

1 VIRUS X 3.0	6 NEWTON
2 SCENERY	7 CLICON
3 SOUND Demo	8 TUNNEL
4 TURBO	9 SCT
5 PCCOPY	10 HANSHAKE

TELE

Voici quelques uns des nouveaux softs disponibles : SCHEME, SILENTS & NORTHSTAR DEMO, VOICE SORTER, EFJ, FLIGHT OF DREAM, SCOOPEX SIN DEMO, BALLRUN, SONIX PEEK, ANIMALS SOUNDS, INSTALL BEEP.

TRIBUNES

Toujours beaucoup de rencontres et d'échanges d'infos sur TRIB. Voici quelques dialogues relevés en janvier.

Message de PIRON : West Phaser Loriciel. Attention, ce pistolet interactif ne peut se brancher sur un A1000 car la prise série RS 232 fournie est femelle 25 broches alors que l'A1000 dispose d'un socle lui-même femelle. Attention : il ne fonctionne pas sur tous les A500... Problèmes de réglages, le moniteur 1081 semble incompatible alors qu'un moniteur ATARI sur A500 fonctionne.

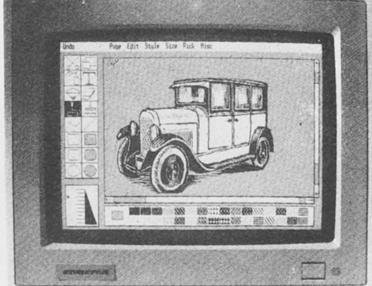
Message de SCOOTY : Soundtracker 8 voies : il existe maintenant pour Amiga à 99%. C'est fantastique!

Question de REPTILE : Help a Bloodwich. Dans la tour du serpent, comment ressortir de la tour ? La porte que j'ai ouverte auparavant avec un iron key s'est refermée. Comment la rouvrir ? Pour aider REPTILE : 3615 COMREV.

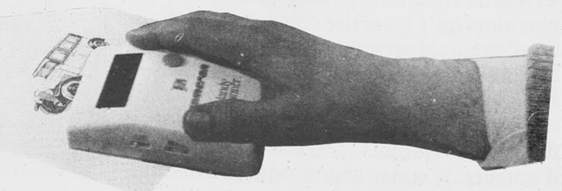
GRAND TIRAGE QUIZ DE JANVIER avec la participation de CAMERON

1er PRIX : HANDY SCANNER

Une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes à l'écran. HANDY SCANNER est livré avec un logiciel d'installation, une carte interface, une documentation en français, et les logicies Handy Painter et Handy Reader.



2è PRIX : HANDY MOUSE



et des dizaines d'autres cadeaux : logiciels, accessoires...

LE JEU DU MOIS

BATTLE SQUADRON

Editeur	: Electronic Zoo
Genre	: Action
Prix	: 300F
LOGICIEL	
Jeu	: Anglais
Manuel	: Anglais
Nb de disk	: 1
Joueurs	: 2
COMMANDES	
Clavier	: N
Souris	: O
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icônes	: N
GRAPHISMES	
Résolution	: 320x200
Couleurs	: 32
Digit	: N
Scrolling	: M
Perspective	: 2D
SON NUMERISE	
Musique	: O
Bruitages	: O
Voix	: N
APPRECIATIONS	
Scénario	: 10/20
Graphisme	: 15/20
Animation	: 16/20
Scrolling	: 18/20
Musique	: 16/20
Bruitage	: 15/20
Jouabilité	: 17/20
Manuel	: 13/20
Age	: 10 ans
Vie	: 6 mois



Je ne sais pas si vous connaissez Hybris, mais celui-ci fut le premier shoot'em up à être aussi bon qu'en borne d'arcade. Les auteurs ont depuis travaillé sur une suite qui s'appelle Battle Squadron. Je me méfiais de cette sortie car les suites sont rarement bonnes. Battle Squadron dément totalement cet état de fait. Battle Squadron est le jeu du mois et vous allez comprendre pourquoi. Tout d'abord, les graphismes sont de toute beauté. Les décors qu'on voit défiler au sol possèdent leur petit quelque chose qui le distingue des autres shoot'em up. Les ennemis quoique moins originaux que Xenon II n'en sont pas moins virulents. Le clou du jeu, ce sont ces vaisseaux ennemis qui se confondent dans le décor et que le joueur peut apercevoir de temps à autre. C'est superbement fait. Ensuite, les animations sont démentes. Votre engin vous répond au doigt et à l'œil. Malgré le nombre assez conséquent d'ennemis à l'écran, les animations n'en sont pas moins ralenties. C'est magnifique. La première chose que j'ai remarqué dans Hybris c'est la qualité du son Battle Squadron possède les mêmes caractéristiques sonores. Les bruitages sont de bonne facture. L'ambiance ajoute un plus à un bon jeu, et c'est le cas ici.

En conclusion, en un mot comme en dix, Battle Squadron est un shoot'em up qu'il ne faut pas manquer sous aucun prétexte.



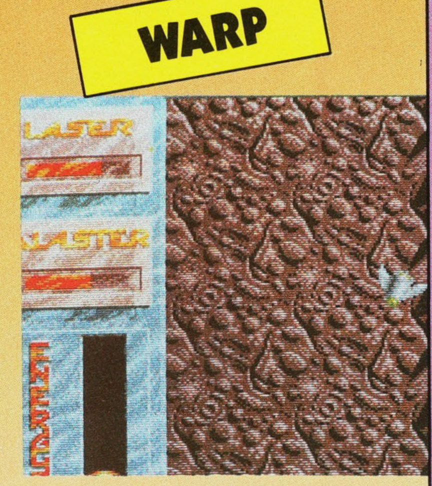


X-OUT

Editeur	: Rainbow Arts
Genre	: Action
Prix	: 250F
LOGICIEL	
Jeu	: Anglais
Manuel	: Français
Nb de disk	: 2
Joueurs	: 1
COMMANDES	
Clavier	: N
Souris	: N
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icônes	: N
GRAPHISMES	
Résolution	: 320x200
Couleurs	: 48
Digit	: N
Scrolling	: M
Perspective	: 2D
SON NUMERISE	
Musique	: O
Bruitages	: O
Voix	: O
APPRECIATIONS	
Scénario	: 10/20
Graphisme	: 16/20
Animation	: 16/20
Scrolling	: 18/20
Musique	: 15/20
Bruitage	: 14/20
Voix	: 13/20
Jouabilité	: 16/20
Manuel	: 12/20
Age	: 10 ans
Vie	: 6 mois

Depuis Denaris, Rainbow Arts n'avait pas réalisé de shoot'em up. Mais il faut reconnaître, c'est un hit ! Le joueur dispose au début d'une somme qu'il doit investir dans un vaisseau et ses armements. Dès lors, c'est l'entrée en guerre. A la fin de chaque niveau, il doit affronter un super-monstre. A l'introduction du jeu lors du chargement, vous serez plongé dans une féerie d'images somptueuses. C'est la première fois que je vois un shoot'em up en plus de 32 couleurs. Le climat sonore est incroyablement bon. Les musiques ont dû être travaillées d'abord en studio. Les animations et scrollings sont dignes des meilleurs jeux d'arcades. Toutes ces merveilles font de X-Out un shoot'em up de grande envergure qui a sa place parmi les XenonII, Blood Money et Battle Squadron, le jeu du mois.

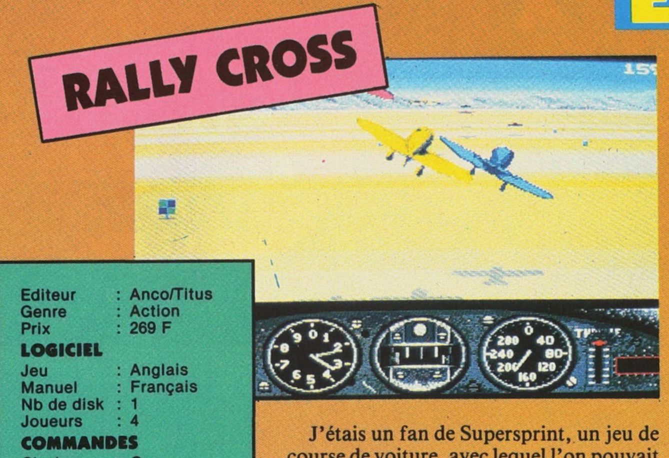
WARP



Editeur	: Grandslam/Thalion
Genre	: Action
Prix	: 250F
LOGICIEL	
Jeu	: Anglais
Manuel	: Français
Nb de disk	: 1
Joueurs	: 1
COMMANDES	
Clavier	: N
Souris	: N
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icônes	: N
GRAPHISMES	
Résolution	: 320x200
Couleurs	: 16
Digit	: N
Scrolling	: M
Perspective	: 2D
SON NUMERISE	
Musique	: N
Bruitages	: O
Voix	: N
APPRECIATIONS	
Scénario	: 11/20
Graphisme	: 11/20
Animation	: 10/20
Scrolling	: 16/20
Musique	: 12/20
Bruitage	: 10/20
Jouabilité	: 11/20
Manuel	: 11/20
Age	: 12 ans
Vie	: 2 semaines

La version finale n'a rien apporté d'original. Warp est un banal shoot'em up pure tradition. Le but est de détruire les générateurs d'anti-distorsion afin de passer au niveau suivant. Le joueur déambulera dans un décor insolite et bizarre, à bord d'un vaisseau. Et que va-t-il se passer? Je vous le donne en mille : les ennemis tenteront de barrer le chemin. La réalisation est acceptable. Les graphismes sont assez minuscules ce qui est bien dommage compte tenu des capacités de la machine. L'animation est fluide et rapide. Un seul point m'a cependant interpellé quelquepart : la rapidité du scrolling multi-directionnel. En dehors de la technique, Warp offre peu d'intérêt et la monotonie s'installe très vite.

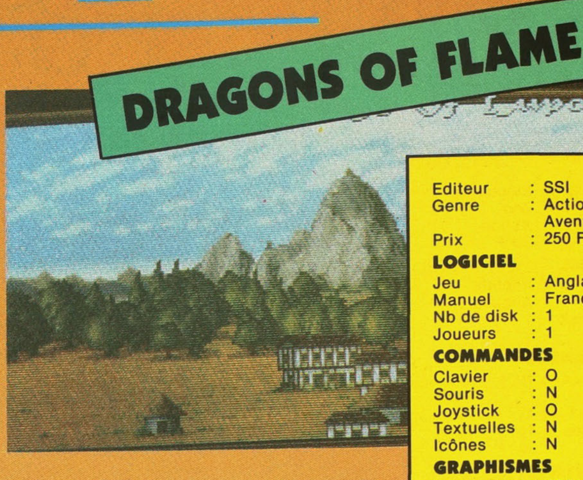
RALLY CROSS



Editeur	Anco/Titus
Genre	Action
Prix	269 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	4
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	O
Bruitages	O
Voix	N
APPRECIATIONS	
Graphisme	10/20
Animation	12/20
Musique	13/20
Bruitage	14/20
Jouabilité	15/20
Manuel	13/20
Age	12 ans
Vie	3 mois

J'étais un fan de Supersprint, un jeu de course de voiture, avec lequel l'on pouvait jouer simultanément à trois. Rally Cross est de la même veine. A première vue, j'ai pensé que le jeu n'étais pas très beau, l'animation un peu étrange et le contrôle peu maniable. Mais lorsque je m'y suis habitué, j'ai été complètement pris par ce jeu. Le but est de finir dans les trois premiers pour ne pas être éliminé. En fonction de votre classement, on vous donnera des points qui permettront de rendre la voiture plus puissante. Les graphismes quoique quelque peu décevants ne viennent en rien contrecarrer la bonne humeur qui subsiste lorsque vous faites des parties à quatre (ce que je vous recommande). En résumé, Rally Cross,tout comme Kick Off, a privilégié la jouabilité au détriment des graphismes. Le jour où Anco les améliorera les autres éditeurs pourront commencer à s'inquiéter.

DRAGONS OF FLAME



Editeur	SSI
Genre	Action/ Aventure
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	12/20
Graphisme	13/20
Animation	12/20
Scrolling	13/20
Musique	13/20
Bruitage	11/20
Jouabilité	14/20
Manuel	14/20
Age	14 ans
Vie	3 mois

Dragons of Flame est ce qu'on appelle une suite réussie. Heroes of the Lance présentait des défauts. Dragons of Flame vient balayer tout cela. Le joueur a pour mission de diriger un groupe de combattants afin qu'il retrouve une épée magique dotée d'une puissance incalculable. Par rapport au premier, les graphismes ont été nettement améliorés grâce à une bonne utilisation des couleurs. De plus l'animation des personnages est bien vue ! Les scrollings sont très bien faits. Le système d'orientation pour se balader dans la région est quelque peu déroutant mais avec le temps on s'y habitue. Bref, les auteurs ont fait une suite qui risque fort d'emballer les fanas du premier. En tout cas, moi j'aime.

OPERATION THUNDERBOLT

Editeur	Ocean
Genre	Action
Source	Arcade
Prix	250F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	2
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	O
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D & 3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	O
APPRECIATIONS	
Scénario	12/20
Graphisme	15/20
Animation	15/20
Scrolling	14/20
Musique	15/20
Bruitage	14/20
Voix	15/20
Jouabilité	16/20
Manuel	12/20
Age	10 ans
Vie	2 mois

L'année dernière Operation Wolf avait fait un carton dans les charts. Son digne successeur est bien parti pour en faire autant. Il est possible désormais de jouer à deux en même temps. A ce propos je vous conseille de vous arranger avec un autre Amigafan pour jouer avec deux souris, c'est tellement plus pratique. Le scénario est des plus banals. Des terroristes ont pris en otage un avion entier. Après le succès de votre première mission, on vous confie celui-ci mais aidé par un autre béret vert. Le jeu est irréprochable. La musique est très belle. Les bruitages et les voix sont digitalisés et d'une grande qualité. Les graphismes sont très proches de l'original et l'animation aussi fluide que possible. En conclusion, c'est une réussite totale.

STARBLAZE

Editeur	Logotron
Genre	Action
Prix	250F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	11/20
Graphisme	10/20
Animation	14/20
Musique	13/20
Bruitage	10/20
Jouabilité	12/20
Manuel	12/20
Age	12 ans
Vie	2 semaine

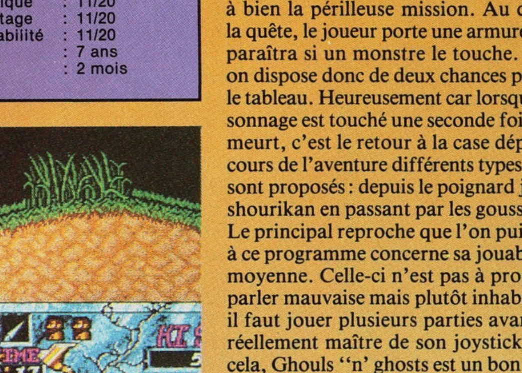
Dire que j'attendais Bad Company avec impatience, et voici que je me retrouve avec Starblaze, un shoot'em up en 3D formes pleines. Le joueur est ici un jeune Tamsinian qui a été choisi pour passer les épreuves afin de servir sa patrie auprès de l'armée régulière. Le souverain l'appelle, le jeune Tamisinian avance lentement vers lui, et fait étrange il se retrouve à bord d'un engin spatial ! Incontournable me direz vous ! (non ah bon ?). Quand je vois des jeux comme celui-ci, je n'arrive toujours pas à comprendre la disparité qui existe dans le domaine des jeux. Starblaze n'est pas une nullité, mais bon ! La 3D est chouette et rapide. Les graphismes sont assez cleans mais l'intérêt pauvre du jeu gâche tout. Au bout de quelques minutes, il devient lassant par trop de répétitions. Un jeu moyen.

JEUX

GHOULS N' GHOSTS



Editeur	: US-Gold
Genre	: Combat
Source	: Arcade
jeu	: Anglais
Manuel	: Francais
Nb disk	: 2
Clavier	: N
Souris	: N
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icones	: N
Résolution	: 320 200
Couleurs	: 16
O	Musique :
Bruitage	: O
Voix	: N
Scénario	: 12/20
Graphisme	: 13/20
Manuel	: 10/20
Animation	: 12/20
Scrolling	: 12/20
Musique	: 11/20
Bruitage	: 11/20
Jouabilité	: 11/20
Age	: 7 ans
Vie	: 2 mois




Us-Gold vient enfin d'adapter à l'Amiga ce hit des salles d'arcade. En effet, Ghouls "n' ghosts (littéralement Vampires et Fantômes) n'est autre que la suite de Ghosts n' Goblins. Le joueur incarne toujours le roi Arthur qui, cette fois, doit sauver la princesse Hus prisonnière des forces du Mal, celles-ci étant chargées d'empêcher de mener à bien la périlleuse mission. Au début de la quête, le joueur porte une armure qui disparaîtra si un monstre le touche. En fait, on dispose donc de deux chances pour finir le tableau. Heureusement car lorsque le personnage est touché une seconde fois et qu'il meurt, c'est le retour à la case départ ! Au cours de l'aventure différents types d'armes sont proposés : depuis le poignard jusqu'au shourikan en passant par les gousses d'ail ! Le principal reproche que l'on puisse faire à ce programme concerne sa jouabilité très moyenne. Celle-ci n'est pas à proprement parler mauvaise mais plutôt inhabituelle et il faut jouer plusieurs parties avant d'être réellement maître de son joystick. A part cela, Ghouls "n' ghosts est un bon petit jeu très défoulant.

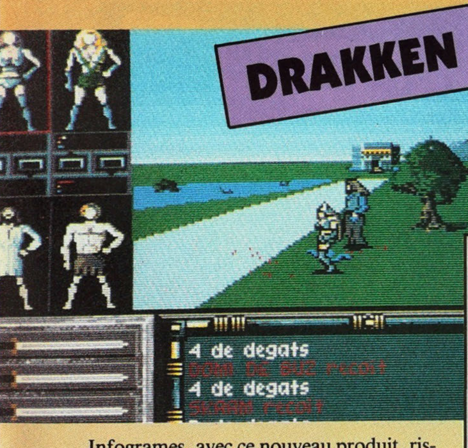
WILD STREETS



Editeur	: Titus
Genre	: Combat
Source	: Arcade
Manuel	: Francais
Nb disk	: 1
Clavier	: N
Souris	: N
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icones	: N
Résolution	: 320 200
Couleurs	: 32
Scroll	: H
Musique	: O
Bruitage	: O
Voix	: N
Scénario	: 14/20
Graphisme	: 16/20
Manuel	: 14/20
Animation	: 14/20
Scrolling	: 12/20
Musique	: 14/20
Bruitage	: 14/20
Jouabilité	: 12/20
Manuel	: 13/20
Age	: 7 ans
Vie	: 2 mois

Et voici encore un clone de Vigilante. Celui-ci, réalisé par Titus est certainement le meilleur qui existe sur Amiga. Quelques originalités rendent ce jeu un peu plus intéressant que ses concurrents. Tout d'abord, le joueur est en permanence accompagné par une superbe panthère noire spécialement entraînée à tuer tous les agresseurs. Un petit « coup de patte » fait toujours du bien lorsque l'on est confronté aux voyous de la pire espèce. De plus, vous êtes équipé dès le départ d'un magnum très efficace. Hélas, comme toutes les armes de ce type, il ne contient que six balles. A utiliser avec parcimonie. Mais ne nous inquiétons pas, de temps en temps on aura droit à quelques munitions de rechange et puis il reste quand même les poings. Les graphismes sont très jolis, mais hélas le scrolling n'est pas continu. Ceci n'est gênant que lorsque le combat se passe près d'un bord de l'écran. On peut reprocher à WildStreet sa jouabilité moyenne, mais ceci est aussi lié au type du jeu. En résumé, WildStreet est quand même le meilleur jeu de combat sur Amiga. Dernier point, ce jeu ne fonctionne pas sur les nouveaux Amiga équipés d'un méga-octet de mémoire Chip. Peut-être Titus va-t-il remédier à ce problème sous peu ?

DRAKKEN



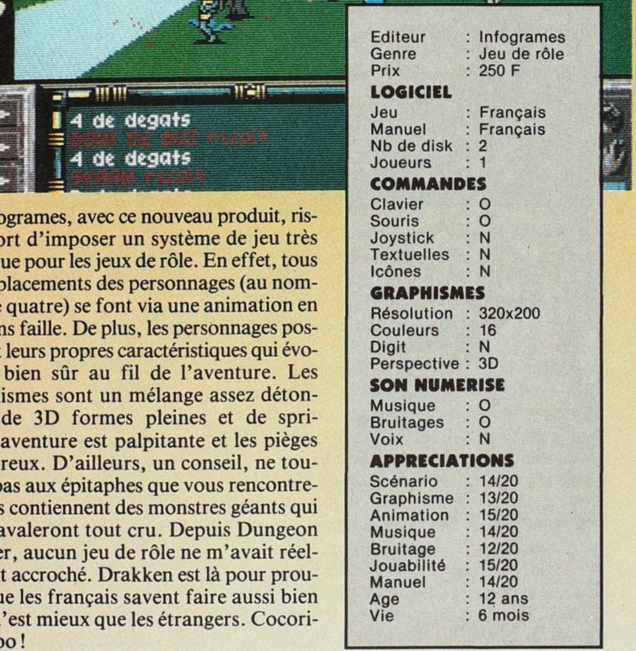
Editeur	: Infogrames
Genre	: Jeu de rôle
Prix	: 250 F
LOGICIEL	
Jeu	: Français
Manuel	: Français
Nb de disk	: 2
Joueurs	: 1
COMMANDES	
Clavier	: O
Souris	: O
Joystick	: N
Textuelles	: N
Icônes	: N
GRAPHISMES	
Résolution	: 320x200
Couleurs	: 16
Digit	: N
Perspective	: 3D
SON NUMERISE	
Musique	: O
Bruitages	: O
Voix	: N
APPRECIATIONS	
Scénario	: 14/20
Graphisme	: 13/20
Animation	: 15/20
Musique	: 14/20
Bruitage	: 12/20
Jouabilité	: 15/20
Manuel	: 14/20
Age	: 12 ans
Vie	: 6 mois

Infogrames, avec ce nouveau produit, risque fort d'imposer un système de jeu très pratique pour les jeux de rôle. En effet, tous les déplacements des personnages (au nombre de quatre) se font via une animation en 3D sans faille. De plus, les personnages possèdent leurs propres caractéristiques qui évoluent bien sûr au fil de l'aventure. Les graphismes sont un mélange assez détonnant de 3D formes pleines et de sprites. L'aventure est palpitante et les pièges nombreux. D'ailleurs, un conseil, ne touchez pas aux épitaphes que vous rencontrerez, ils contiennent des monstres géants qui vous avaleront tout cru. Depuis Dungeon Master, aucun jeu de rôle ne m'avait réellement accroché. Drakken est là pour prouver que les français savent faire aussi bien si ce n'est mieux que les étrangers. Cocoricooooo !

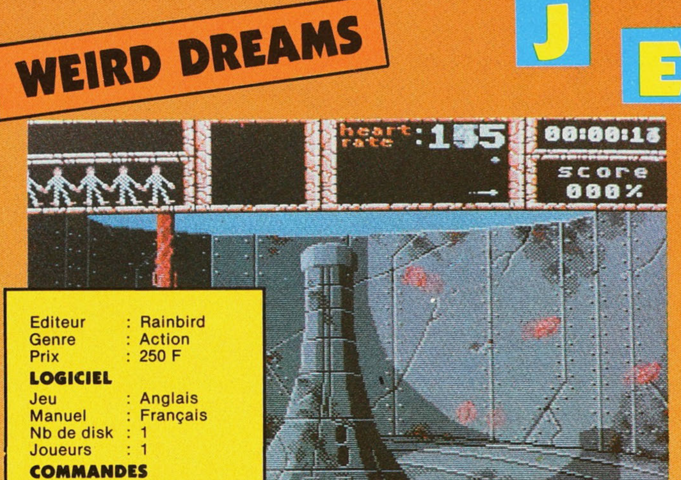
THE CYCLES

Conçu par les auteurs des Test Drive et de Grand Prix Circuit, The Cycles nous entraîne dans le monde de la compétition moto. Avant de concourir, choisissez déjà votre catégorie : 125cc, 250cc ou 500cc. Six niveaux de dif- ficultés sont disponibles. Comme dans la réalité, il faut vous qualifier pour la grille de départ et dès lors la victoire peut-être vous appartiendra ! Il est indéniable que les programmeurs ont réutilisés les mêmes routines de scrolling 3D mais puisqu'il était de bonne qualité, pourquoi s'en priver. Les graphismes sont assez jolis, mais le plus intéressant reste le réalisme. On voit nos mains passer les vitesses ou encore freiner. Dès qu'il y a choc avec un autre adversaire, c'est fini. Pour conclure je dirais que les fans de simulation sportive vont pouvoir se régaler. Des records à battre !

Editeur	: Accolade
Genre	: Simulation
Source	: Sport
Prix	: 250 F
LOGICIEL	
Jeu	: Anglais
Manuel	: Anglais
Nb de disk	: 1
Joueurs	: 1
COMMANDES	
Clavier	: N
Souris	: N
Joystick	: O
Textuelles	: N
Icônes	: N
GRAPHISMES	
Résolution	: 320x200
Couleurs	: 16
Digit	: N
Perspective	: 3D
SON NUMERISE	
Musique	: N
Bruitages	: N
Voix	: O
APPRECIATIONS	
Graphisme	: 13/20
Animation	: 14/20
Musique	: 14/20
Bruitage	: 11/20
Voix	: 14/20
Jouabilité	: 14/20
Manuel	: 13/20
Age	: 12 ans
Vie	: 3 mois



WEIRD DREAMS



Editeur	Rainbird
Genre	Action
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	14/20
Graphisme	13/20
Animation	12/20
Scrolling	10/20
Musique	11/20
Bruitage	12/20
Jouabilité	12/20
Manuel	13/20
Age	12 ans
Vie	1 mois

Tout en étant dans un coma profond, le joueur visite une région située entre la vie et la mort. Une seule échappatoire : la réussite des multiples périples qu'il devra affronter. Les décors et les paysages de ce jeu sont délirants. Vous rencontrerez ainsi des abeilles géantes, des poissons volants en plein désert, etc... Cela fait quelques mois que je vous parlais de ce jeu en previews. La version finale m'a quelque peu déçu. En effet, même si l'humour et le loufoque sont omniprésents (et c'est tant mieux !), je suis plus réservé en ce qui concerne la qualité de la réalisation. Ce jeu présente peu d'intérêt, il n'accroche pas vraiment. De plus l'ambiance sonore est plus que ridicule. Seule une petite musique et quelques bruitages digitalisés viennent casser la monotonie de ce produit. Une idée originale pourtant, qui mériterait un meilleur développement.

THE GAMES-SUMMER EDITION

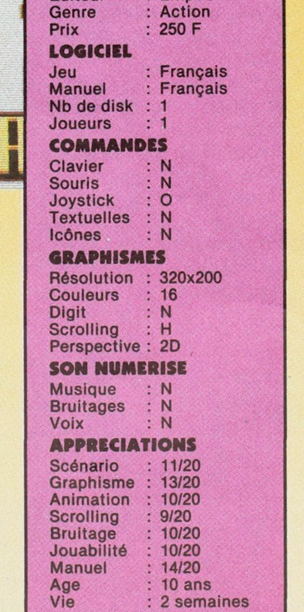


Editeur	US Gold/Epyx
Genre	Simulation
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	8
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D et 3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Graphisme	13/20
Animation	13/20
Scrolling	13/20
Musique	14/20
Bruitage	12/20
Jouabilité	14/20
Manuel	12/20
Age	12 ans
Vie	3 mois

Voici probablement le dernier de la longue liste des Games/Epyx. En effet, cette société américaine s'intéresse maintenant au marché des consoles japonaises. Je regrette cette décision car depuis leur tout premier soft je les ai suivi. Epyx avait trouver le moyen de faire entrer en compétition huit joueurs à la fois et je peux vous dire que les soirées entre copains ont parfois été chaudes. Summer Edition n'échappe pas à la règle car les épreuves proposées ne sont guère faciles : Barres asymétriques, anneaux, plongeon, 400m haies,... La réalisation est convenable et Epyx commençait à maitriser les 16 bits. Les graphismes assez fins sont servis par une animation réaliste et parfois en 3D formes pleines. Le contexte sonore est toujours aussi bien étudié pour créer une bonne ambiance que le jeu à huit procure déjà. Même si ce n'est pas encore la perfection, Summer Edition reste le meilleur Games de la série.

CAPTAIN AMERICA & SPIDERMAN

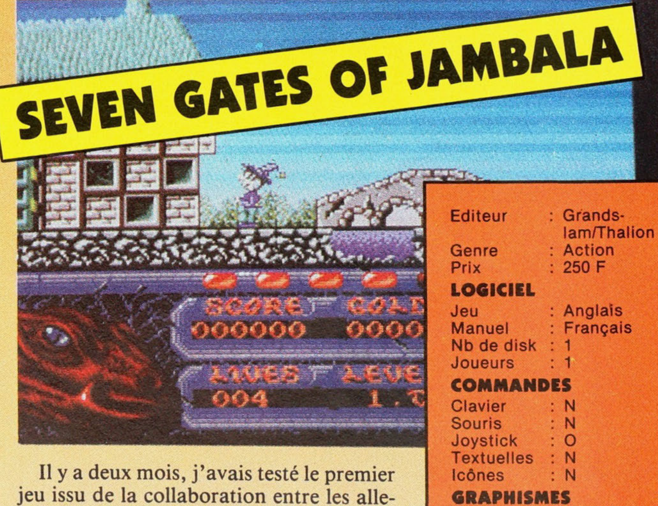




Editeur	Empire
Genre	Action
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Français
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	11/20
Graphisme	13/20
Animation	10/20
Scrolling	9/20
Bruitage	10/20
Jouabilité	10/20
Manuel	14/20
Age	10 ans
Vie	2 semaines

Depuis la sortie de Batman au cinéma, il y a une recrudescence des super-héros de chez Marvel. Le joueur dirige Spiderman et Captain America sur le chemin du repaire du Dr Fatalis. Mais nombreux sont les adversaires à combattre. L'adaptation de Batman sur Amiga fut une réussite mais je ne peux en dire autant de celle-ci. Captain America & Spiderman est un banal jeu de combat dont les personnages sont tirés des BD. Les graphismes sont assez ressemblants et originaux mais le plus décevant est la piètre qualité de l'animation qui est des plus saccadées. Idem en ce qui concerne les scrollings. Le son se reduit à quelques bruitages très désagréables. Seul bon point, la BD donnée avec le jeu, mais n'est-ce pas un peu cher pour une BD ?

SEVEN GATES OF JAMBALA

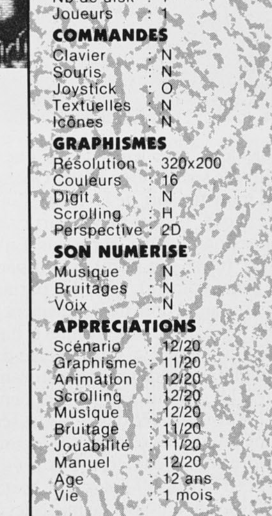


Editeur	Grandslam/Thalion
Genre	Action
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	12/20
Graphisme	14/20
Animation	15/20
Scrolling	15/20
Musique	15/20
Bruitage	13/20
Jouabilité	15/20
Manuel	14/20
Age	12 ans
Vie	3 mois

Il y a deux mois, j'avais testé le premier jeu issu de la collaboration entre les allemands de Thalion et Grandslam. Voici le nouveau soft qui a bien faillit être le jeu du mois avant que n'arrive Battle Squadron. Ce jeu mêle action dans la pure lignée des Giana Sisters et aventure puisque le but est de retrouver les sept morceaux d'un médaillon qui serviront à débarrasser le monde de l'infâme sorcier. C'est le genre de jeu qui peut satisfaire beaucoup de monde. Les graphismes assez beaux sont pourtant quelquefois grossiers. Les animations et scrollings prouvent à quel point les allemands maitrisent ces fonctions de l'Amiga. La qualité du son est incontestable et les musiques sont entraînantes. Quoi qu'il en soit, Seven Gates of Jambala est génial et mérite de connaître un grand succès auprès du public.

AXEL'S MAGIC HAMMER





Editeur : Gremlin
Genre : Action
Prix : 250 F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : N
Joystick : O
Textuelles : N
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Scrolling : H
Perspective : 2D

SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Scénario : 12/20
Graphisme : 11/20
Animation : 12/20
Scrolling : 12/20
Musique : 12/20
Bruitage : 11/20
Jouabilité : 11/20
Manuel : 12/20
Age : 12 ans
Vie : 1 mois

Dans le genre Giana Sisters ou encore Mario Bros, voici Gremlin qui suit. Vous parcourez des niveaux avec votre marteau magique qui, si vous ramassez des bonus, peut augmenter ses pouvoirs. Au niveau de la réalisation, il n'y a rien à redire quoique les graphismes me paraissent assez bizarres. Le jeu est plutôt sympathique avec des niveaux assez classiques et pas d'innovations. Je trouve bien dommage de ne pas avoir essayé d'utiliser à fond les capacités de la machine étant donné que le genre est dominé par un jeu qui a été interdit à la vente (Giana Sisters). Le fond sonore est de qualité moyenne ce qui n'est pas pour remonter ne serait-ce qu'un petit peu le niveau du jeu. Il est bien dommage de voir que certains éditeurs éditent des jeux qui, s'ils avaient été plus travaillés, seraient certainement des hits en puissance.

INTERPHASE



Editeur : Image Works
Genre : Action/Aventure
Prix : 250 F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : O
Souris : O
Joystick : N
Textuelles : N
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Perspective : 3D

SON NUMERISE
Musique : O
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Scénario : 14/20
Graphisme : 14/20
Animation : 16/20
Musique : 11/20
Bruitage : 12/20
Jouabilité : 14/20
Manuel : 13/20
Age : 14 ans
Vie : 3 mois

En partant du scénario de TRON (le film), les auteurs ont eu une idée assez originale. Le joueur devra paralyser les défenses d'un immeuble pour que son complice puisse s'y infiltrer sans encombre. Le but est de retrouver une cassette. Le joueur déambule donc à l'intérieur de l'ordinateur central tout en cherchant à détruire les systèmes de défense. Depuis Starglider II, les jeux en 3D formes pleines commençaient à se raréfier. Interphase vient leur apporter un coup de jeunesse, et cela par le biais d'une animation plus rapide et plus fluide.

Le contexte sonore assez quelconque mais l'intérêt réside dans l'aventure. En effet quel plaisir de jouer les Hackers de système informatique sans risquer la prison. Je suis comblé car j'apprécie d'autant plus un jeu quand il possède un scénario qui se tient.

MOONWALKER



Editeur : US Gold
Genre : Action
Source : Film
Prix : 250 F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 2
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : N
Joystick : O
Textuelles : N
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Scrolling : M
Perspective : 2D

SON NUMERISE
Musique : O
Bruitages : O
Voix : N

APPRECIATIONS
Scénario : 11/20
Graphisme : 9/20
Animation : 10/20
Scrolling : 12/20
Musique : 6/20
Bruitage : 10/20
Jouabilité : 11/20
Manuel : 13/20
Age : 12 ans
Vie : 1 semaine

Il fallait bien se douter qu'après le film, un éditeur achèterait la licence d'exploitation. Moonwalker reprend les scènes principales de ce film-clip. J'appréhendais l'adaptation du film car ce dernier était basé sur les effets visuels et la musique rythmée de Michael Jackson. Bref, cela me semblait être une erreur. Je ne m'étais pas trompé ! Les graphismes sont assez laids, donc du point de vue visuel c'est fichu. Au niveau sonore c'est la débandade. Le musicien —si on peut l'appeler ainsi— a digitalisé la basse de BAD, le tube de MJ, et l'a fait boucler à l'infini. Au bout de quelques secondes on a envie d'arrêter le jeu même si l'on est fan de la star. Enfin ce jeu n'est guère attractif et présente que peu d'intérêt. A éviter...

SWITCHBLADE

Les auteurs de Rick Dangerous frappent de nouveau et frappent même très fort car même si le jeu n'est pas sans rappeller son prédecesseur je puis vous affirmer que j'ai été emballé. Un jeune et valeureux karateka doit éliminer un « méchant ». Pour l'atteindre, il devra parcourir un véritable labyrinthe infesté de monstres et de bêtes répugnants. La puissance de frappe dont le joueur dispose est hors du commun. Ce jeu comporte des graphismes qui me font penser aux consoles Sega. C'est très chouette. L'animation du personnage est quasi parfaite. Mais le plus important dans ce genre de jeu, c'est la jouabilité. Le système de jeu est assez original car le coup que l'on porte dépend de la durée pendant laquelle vous avez pressé le bouton. C'est assez déroutant au départ mais on s'y habitue vite. Tout ceci fait de Switchblade un concurrent plus que serieux de Rick Dangerous.

Editeur : Gremlin
Genre : Action/Aventure
Prix : 250 F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : N
Joystick : O
Textuelles : N
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Scrolling : H&V
Perspective : 2D

SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Graphisme : 13/20
Animation : 14/20
Scrolling : 12/20
Musique : 14/20
Bruitage : 13/20
Jouabilité : 16/20
Manuel : 13/20
Age : 12 ans
Vie : 6 mois

Crazy Shot/ Capone/POW



Editeur : Loriciel
Genre : Action
Prix : 199F Chacun

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : O
Joystick : N
West Phaser : O
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Perspective : 2D

SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Graphisme : 13/20
Animation : 12/20
Musique : 12/20
Bruitage : 11/20
Jouabilité : 14/20
Manuel : 12/20
Age : 10 ans
Vie : 1 mois

Après l'apparition du West Phaser, Loriciel nous avait promis des jeux reprenant ce pistolet. En voici trois. Capone, le premier s'inspire d'Operation Wolf, cependant l'action se déroule dans les années 30 lors de la prohibition (hic !). Les graphismes sont sympas. Le jeu en lui-même n'a rien de vraiment génial mais pour se défouler c'est impeccable. Le second POW, c'est le Capone version Amérique centrale avec des otages à délivrer. C'est toujours aussi violent et aussi défoulant. Enfin, Crazy Shot nous transporte au sein d'une fête foraine où de nombreux jeux de tirs attendent (pipes, cibles, etc.). Un soft orienté vers un public plus jeune. En conclusion, ces trois softs sont de bons compléments si vous possédez un West Phaser. Ceux qui ne le possèdent pas, peuvent y jouer à la souris mais ce n'est pas intéressant.

MOT



Editeur : Operasoft
Genre : Action
Prix : 250 F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 2
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : N
Joystick : O
Textuelles : N
Icônes : N

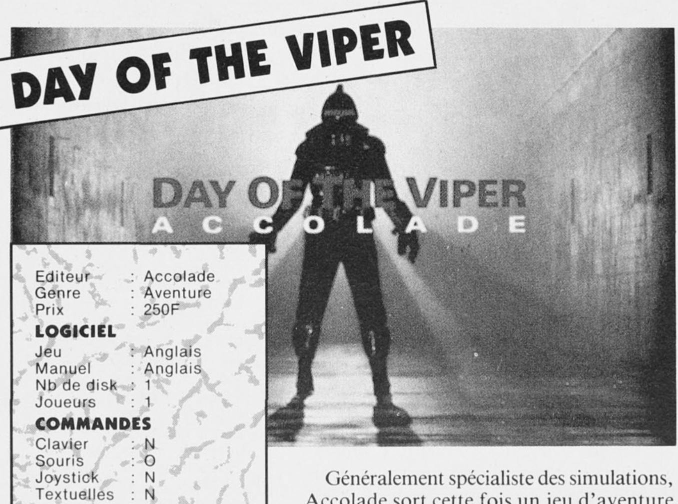
GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Scrolling : M
Perspective : 2D

SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Scénario : 11/20
Graphisme : 10/20
Animation : 11/20
Scrolling : 9/20
Musique : 7/20
Bruitage : 10/20
Jouabilité : 10/20
Manuel : 11/20
Age : 10 ans
Vie : 1 semaine

Voici le premier jeu venant d'une toute nouvelle société espagnole, Operasoft. Un monstre sort de la TV et s'infiltre chez vous. Il vous faut le sortir sans se faire remarquer par les parents. En effet, MOT (c'est son nom) est un pacman (le genre goinfre). Le jeu se partage en quatre parties dont trois réellement jouables. Après avoir joué maintes et maintes fois à ce jeu, je n'ai toujours pas trouvé quoique ce soit de vraiment attirant. En effet, les graphismes me font penser à de l'Amstrad avec des couleurs ternes. L'animation, les scrollings et le contexte sonore sont médiocres. Les programmeurs d'Operasoft ont encore beaucoup à faire avant d'utiliser au mieux les capacités de la machine. Un jeu sans intérêt.

DAY OF THE VIPER



Editeur : Accolade
Genre : Aventure
Prix : 250F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Anglais
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : O
Joystick : N
Textuelles : N
Icônes : O

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Perspective : 3D

SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Scénario : 12/20
Graphisme : 9/20
Animation : 9/20
Musique : 13/20
Bruitage : 10/20
Jouabilité : 12/20
Manuel : 13/20
Age : 14 ans
Vie : 3 semaines

Généralement spécialiste des simulations, Accolade sort cette fois un jeu d'aventure qui me paraît très fortement « inspiré » de Slaygon, un ancien soft de Microdeal. Le joueur doit diriger un androide dans un labyrinthe composé de cinq bâtiments et de cinq étages. Le but du jeu : reprendre le contrôle de ces bases occupées par l'ennemi. Comme je l'ai dit au début de l'article, DOTV reprend exactement la même trame que Slaygon. Tout se joue à la souris via des icônes. Quel ques gadgets tels que le radar ou encore un pistolet fort utile sont mis à notre disposition.

DOTV possède une réalisation quelconque mais suffisante pour un jeu d'aventure. Malheureusement le jeu est plutôt monotone et on s'ennuie assez rapidement car les situations ne sont pas assez variées.

Drivin' Force



Editeur : Digital Magic
Genre : Action
Prix : 250F

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Nb de disk : 1
Joueurs : 1

COMMANDES
Clavier : N
Souris : O
Joystick : O
Textuelles : N
Icônes : N

GRAPHISMES
Résolution : 320x200
Couleurs : 16
Digit : N
Perspective : 3D

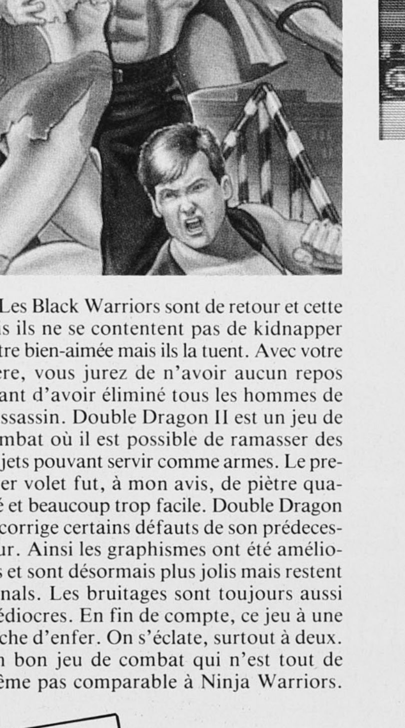
SON NUMERISE
Musique : N
Bruitages : N
Voix : N

APPRECIATIONS
Graphisme : 10/20
Animation : 12/20
Musique : 14/20
Bruitage : 12/20
Jouabilité : 13/20
Manuel : 13/20
Age : 12 ans
Vie : 1 mois

Ce jeu était très attendu par tous les journalistes des magazines informatiques (parmi eux votre serviteur !) car les previews étaient plus que démentielles. Maintenant que la rédaction l'a vu, les avis sont partagés. En ce qui me concerne, Drivin' Force qui se posait comme un concurrent de Power Drift ne le dépasse pas. En effet, les graphismes surtout des décors sont très cubiques (ça me rappelle parfois les anciennes consoles de jeu). Il faut avouer que les sprites sont bien dessinés. La musique est superbe et entraînante. Les commandes sont beaucoup trop sensibles ce qui le rend difficile. Drivin' Force a tout de même un avantage sur Power Drift, le choix des véhicules (camion, moto, F1,...). L'impression reste donc mitigée, d'un côté le jeu est très rapide mais d'un autre côté, il manque sérieusement de variété. A vous de voir chez le revendeur.

Double Dragon II





Editeur	Virgin
Genre	Action
Source	Arcade
Prix	250F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	2
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H&V
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	11/20
Graphisme	13/20
Animation	12/20
Scrolling	13/20
Musique	11/20
Bruitage	10/20
Jouabilité	12/20
Manuel	12/20
Age	10 ans
Vie	1 mois

Les Black Warriors sont de retour et cette fois ils ne se contentent pas de kidnapper votre bien-aimée mais ils la tuent. Avec votre frère, vous jurez de n'avoir aucun repos avant d'avoir éliminé tous les hommes de l'assassin. Double Dragon II est un jeu de combat où il est possible de ramasser des objets pouvant servir comme armes. Le premier volet fut, à mon avis, de piètre qualité et beaucoup trop facile. Double Dragon II corrige certains défauts de son prédecesseur. Ainsi les graphismes ont été améliorés et sont désormais plus jolis mais restent banals. Les bruitages sont toujours aussi médiocres. En fin de compte, ce jeu à une pêche d'enfer. On s'éclate, surtout à deux. Un bon jeu de combat qui n'est tout de même pas comparable à Ninja Warriors.

NINJA WARRIORS

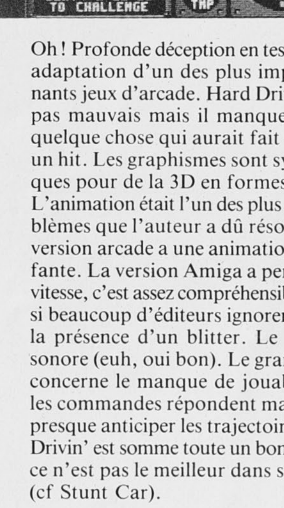


Editeur	Virgin
Genre	Action
Source	Arcade
Prix	250F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	2
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	O
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	12/20
Graphisme	17/20
Animation	17/20
Scrolling	15/20
Musique	14/20
Bruitage	16/20
Jouabilité	18/20
Manuel	13/20
Age	10 ans
Vie	6 mois

Voilà le produit qui aurait largement mérité la place de jeu du mois si Battle Squadron n'était pas arrivé. Tiré d'une borne d'arcade de Taito qui bénéficiait d'un affichage graphique sur trois écrans (c'est assez impressionnant !), la version Amiga a été confié aux auteurs de Silkworm, l'un des shoot'em up de l'année 89. Le joueur dirige des ninjas robots assassins qui doivent se débarrasser de criminels régissant tout dans le pays. Un scénario en béton, comme vous pourrez le constater. Ninja warriors possède tout ce qu'un joueur peut attendre d'un beat'em up (jeu de combat !). Les graphismes sont tous issus de la machine d'arcade. Tout y est, vous pouvez me croire. L'animation est magnifique et est toujours aussi bonne que l'original. Le contexte sonore est excellent avec plein de bruitages sympas. De plus, les auteurs ont inventé un système de chargement en interruption c'est-à dire que point n'est besoin d'attendre le chargement entre les niveaux. En un mot comme en mille, c'est génial et il ne faut pas le rater.

TIME

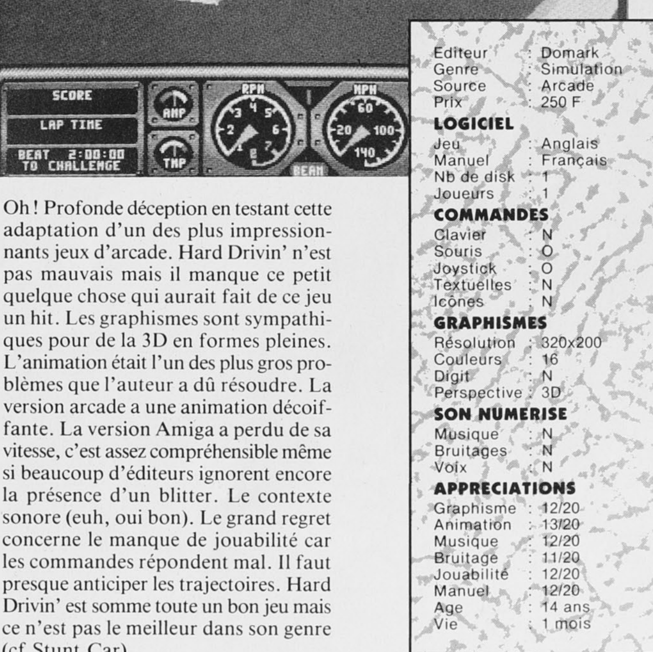




Editeur	Empire
Genre	Aventure
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Français
Manuel	Français
Nb de disk	2
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Scrolling	H
Perspective	2D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Scénario	13/20
Graphisme	10/20
Animation	12/20
Scrolling	12/20
Musique	16/20
Bruitage	12/20
Jouabilité	12/20
Manuel	13/20
Age	12 ans
Vie	1 mois

Le dernier soft d'Empire était Sleeping Gods Lie, un bon jeu d'aventure. Time est leur nouveau produit où l'intrigue est encore basée sur le voyage dans le temps. Tout est géré à la souris grâce à des icônes. Les icônes jouent un rôle important dans ce jeu puisque tout repose sur eux. Par exemple, lorsque l'icône de l'œil s'ouvre, cela veut dire que vous avez trouvé un objet. L'écran du jeu est assez minuscule et c'est bien dommage. Les graphismes sont beaucoup trop simplistes pour vraiment accrocher le joueur. L'animation des personnages est réaliste, les graphismes plus travaillés. Pourtant l'atmosphère du jeu me fait penser un peu à 2001 l'odyssée de l'espace. D'ailleurs c'est à cette date que le jeu débute. Un jeu bien décevant pour un scénario qui me paraissait fort attrayant au départ.

Hard Drivin'



Oh ! Profonde déception en testant cette adaptation d'un des plus impressionnants jeux d'arcade. Hard Drivin' n'est pas mauvais mais il manque ce petit quelque chose qui aurait fait de ce jeu un hit. Les graphismes sont sympathiques pour de la 3D en formes pleines. L'animation était l'un des plus gros problèmes que l'auteur a dû résoudre. La version arcade a une animation décoiffante. La version Amiga a perdu de sa vitesse, c'est assez compréhensible même si beaucoup d'éditeurs ignorent encore la présence d'un blitter. Le contexte sonore (euh, oui bon). Le grand regret concerne le manque de jouabilité car les commandes répondent mal. Il faut presque anticiper les trajectoires. Hard Drivin' est somme toute un bon jeu mais ce n'est pas le meilleur dans son genre (cf Stunt Car).

Editeur	Domark
Genre	Simulation
Source	Arcade
Prix	250 F
LOGICIEL	
Jeu	Anglais
Manuel	Français
Nb de disk	1
Joueurs	1
COMMANDES	
Clavier	N
Souris	O
Joystick	O
Textuelles	N
Icônes	N
GRAPHISMES	
Résolution	320x200
Couleurs	16
Digit	N
Perspective	3D
SON NUMERISE	
Musique	N
Bruitages	N
Voix	N
APPRECIATIONS	
Graphisme	12/20
Animation	13/20
Musique	12/20
Bruitage	11/20
Jouabilité	12/20
Manuel	12/20
Age	14 ans
Vie	1 mois



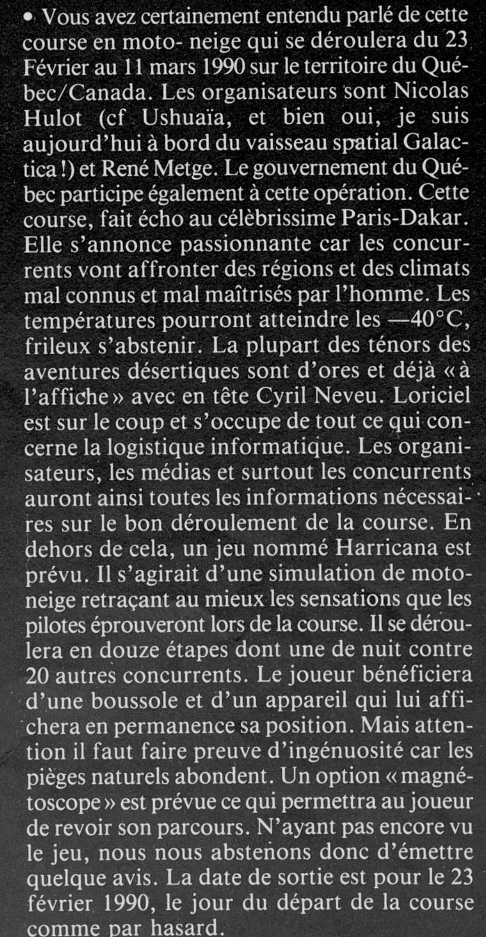






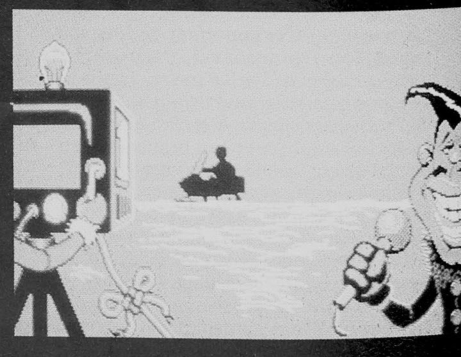


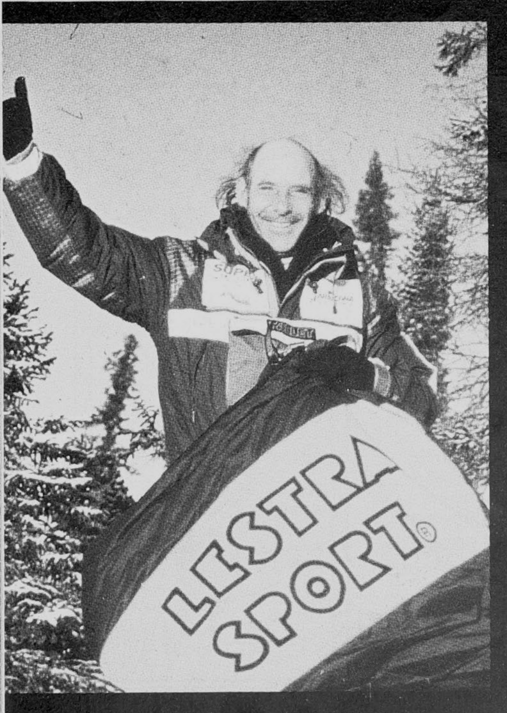
Loriciel



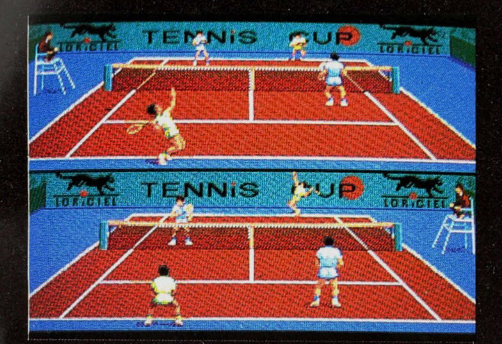
• Vous avez certainement entendu parlé de cette course en moto- neige qui se déroulera du 23 Février au 11 mars 1990 sur le territoire du Québec/Canada. Les organisateurs sont Nicolas Hulot (cf Ushuaïa, et bien oui, je suis aujourd'hui à bord du vaisseau spatial Galactica !) et René Metge. Le gouvernement du Québec participe également à cette opération. Cette course, fait écho au célèbrissime Paris-Dakar. Elle s'annonce passionnante car les concurrents vont affronter des régions et des climats mal connus et mal maîtrisés par l'homme. Les températures pourront atteindre les —40°C, frileux s'abstenir. La plupart des ténors des aventures désertiques sont d'ores et déjà « à l'affiche » avec en tête Cyril Neveu. Loriciel est sur le coup et s'occupe de tout ce qui concerne la logistique informatique. Les organisateurs, les médias et surtout les concurrents auront ainsi toutes les informations nécessaires sur le bon déroulement de la course. En dehors de cela, un jeu nommé Harricana est prévu. Il s'agirait d'une simulation de moto-neige retraçant au mieux les sensations que les pilotes éprouveront lors de la course. Il se déroulera en douze étapes dont une de nuit contre 20 autres concurrents. Le joueur bénéficiera d'une boussole et d'un appareil qui lui affichera en permanence sa position. Mais attention il faut faire preuve d'ingénuosité car les pièges naturels abondent. Un option « magnétoscope » est prévue ce qui permettra au joueur de revoir son parcours. N'ayant pas encore vu le jeu, nous nous abstenons donc d'émettre quelque avis. La date de sortie est pour le 23 février 1990, le jour du départ de la course comme par hasard.







PREVIEWS



Titre : Tennis Cup
Editeur : Loriciel
Genre : Simulation
Sortie : Janvier

Après le génial Great Courts, Tennis Cup s'annonce meilleur que son prédecesseur avec encore plus d'options et de réalisme. C'est sans doute le jeu de tennis de l'année.



Titre : Ghostbusters II
Editeur : Activision
Genre : Action
Sortie : Disponible

Le jeu étant arrivé trop tard à la rédaction, il nous a été impossible de le tester pour ce numéro. Vous le trouverez dans le 21. Je peux d'ores et déjà vous dire que le soft est de bonne qualité et est nettement plus intéressant que le film.



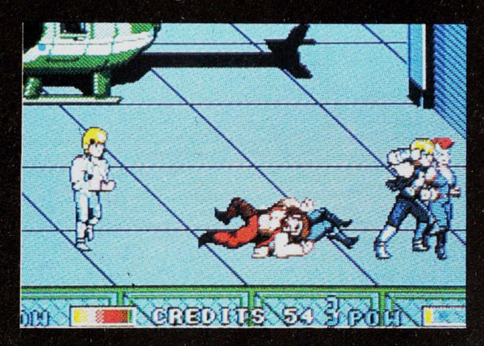
Titre : Stryx
Editeur : Psygnosis/Psyclapse
Genre : Action
Sortie : Disponible

Créé par le programmeur de Barbarian, Stryx possède une réalisation impeccable. Test le mois prochain.



Titre : Unreal
Editeur : Ubi-soft
Genre : Action/Aventure
Sortie : Fin janvier

Compte tenu de la démo que j'ai pu apprécier, Unreal se place au même niveau que les produits Psygnosis. Les graphismes et animations sont magnifiques, la musique grandiose : aussi bien que celle de David Whitaker dans Shadow of the Beast.



Titre : Double Dragon II
Editeur : Virgin
Genre : Action
Sortie : Disponible

Tout comme Ninja Warriors, Double Dragon est arrivé trop tard. Test complet le mois prochain.



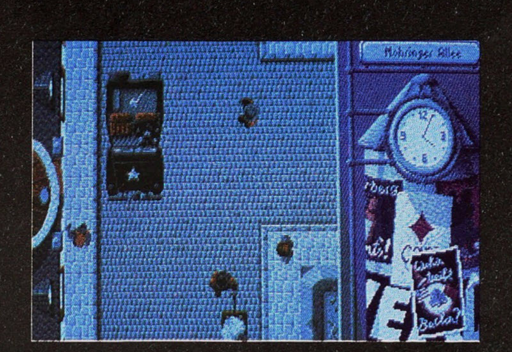
Titre : Dragons Breath
Editeur : Palace Software
Genre : Action/Stratégie
Sortie : Début 90

Voici un jeu qui me passionne déjà à la vue de la préversion. C'est un jeu qui semble s'apparenter à Defender of the Crown mais on peut y jouer jusqu'à trois en même temps. On verra bien ce que cela donnera.



Titre : Conqueror
Editeur : Rainbow Arts
Genre : Action/ Stratégie
Sortie : NC

Contre toute attente, Rainbow Arts adapte ce qui fut l'un des premiers jeux sur Archimèdes. Celui-ci reprend le même système de scrolling que Virus et semble plus palpitant.



Titre : East vs West
Editeur : Rainbow Arts
Genre : Aventure/Stratégie
Sortie : Janvier

En partant d'événements historiques (la guerre froide commencée dès 1945), Rainbow Arts a réalisé un jeu d'espionnage. Une bombe atomique américaine a disparu. On soupçonne les russes. Votre mission : découvrir où se cache la bombe.



Titre : Infestation
Editeur : Psygnosis/Psyclapse
Genre : Action/Aventure
Sortie : Janvier

Le programmeur de Voyager arrive avec sa nouvelle création. C'est encore un jeu en 3D formes pleines. Je vous propose ces quelques photos.



Titre: Ninja Warriors
Editeur: Virgin
Genre: Action
Sortie: Disponible
Arrivé trop tard pour passer dans ce numéro, Ninja warriors sera sans doute le prochain jeu du mois. C'est une adaptation d'un jeu de café.




Titre: Beverley Hills Cop
Editeur: Tynesoft
Genre: Action
Sortie: Disponible
Tiré du film du même nom, le jeu se compose en différents niveaux. Plusieurs types de jeux cohabitent. Le plus impressionnant reste le niveau où l'on pilote une voiture.

Titre: Hard Drivin' scenery
Editeur: Domark
Genre: Simulation
Sortie: NC
Avant même le test que vous trouverez dans le CR N°21, voici que Domark annonce une disquette de scenery. Il semble que cela soit de nouveaux circuits.



Titre: Rockstar
Editeur: Infomedia
Genre: Simulation
Sortie: Fin Février 90
Les auteurs d'Explora I et II sont en plein travail. Ils nous concoctent une simulation de carrière artistique des plus originales. Les graphismes sont magnifiques. J'attends ce soft avec impatience.



Titre: Lost Patrol
Editeur: Ocean
Genre: Stratégie/Action
Sortie: Février
A l'idée de recevoir la version finale, je m'en lèche déjà les babines. En effet, faire aussi bien que Cinemaware au niveau des graphismes et animations montre à quel point les anglais d'Ocean progressent.

Titre: Colorado
Editeur: Silmarils
Genre: Action/Aventure
Sortie: Février
Colorado reprend un peu la trame de son prédécesseur Fétiche Maya. Mais il semble meilleur. Des scènes d'actions seront disponibles comme par exemple la descente des rapides en canoë.

Titre: Cyberball
Editeur: Domark
Genre: Simulation
Sortie: Janvier
Une simulation de football américain assez originale puisque les joueurs sont des robots. Un jeu qui touchera un public avertit car ce football là est plutôt inconnu en France.

Titre: Drivin' Force
Editeur: Digital Magic
Genre: Action
Sortie: Janvier/ Février
D'après la démo que j'ai vue, c'est tout simplement stupéfiant. C'est un Power Drift en beaucoup plus rapide et beau. J'attends cela avec impatience.

Titre: Killing Game Show
Editeur: Psygnosis
Genre: Action/Aventure
Sortie: NC
C'est un jeu dans ma même veine que Shadow of the Beast. Votre but est de sortir d'un cylindre avant qu'il ne se remplisse d'eau. Pas de photos, mais je vous tiendrai au courant.

Titre: Muscle Cars
Editeur: Accolade
Genre: Simulation
Sortie: Disponible
J'ai reçu une nouvelle disquette contenant cinq nouvelles voitures américaines qui sont des merveilles des années soixante-dix pour Test Drive II. C'est agréable la nostalgie du bon vieux temps.

Titre: Bloodwych scenery disk
Editeur: Image Works
Genre: Aventure/Rôle
Sortie: NC
Une disquette de nouveaux décors arrive pour le jeu du mois d'octobre. J'ai peu de renseignements mais cela risque d'intéresser un bon nombre de fans de ce clone de Dungeon Master.

Titre: Nightbreed
Editeur: Ocean
Genre: Rôle/Aventure/Stratégie graphique
Sortie: NC
Attention ! Ce n'est pas un mais trois jeux de genres différents qui seront tirés du film fantastique qui sortira fin Janvier. A suivre de très près.



JEUX EN CD

• Depuis quelques temps, le monde de l'informatique attend les CD- ROM, lecteurs de compacts disques pour ordinateurs. Certains éditeurs de jeux proposent une alternative des plus intéressantes.

Nous venons de recevoir de chez Code Masters un CD Games Pack. Ce produit propose pas moins de trente jeux sur C64 dont un bon nombre sont d'excellente qualité. Vous allez sans doute me dire que le C64 ne vous intéresse pas mais ici le problème n'est pas la qualité des jeux mais le support utilisé. En effet, cette compilation tient sur un compact disque normal. Là encore, rien de vraiment époustouflant quoique?. Le plus génial, c'est qu'il fonctionne avec n'importe quel lecteur CD. Le produit est fourni avec un adaptateur qui se branche sur un des ports joystick. A l'autre extrémité, on branche le cordon sur la prise casque ou entrée. L'ensemble des jeux prend 12 mégas ce qui est pas mal pour un C64. Le



chargement n'est guère complexe quoique le réglage du volume pose parfois des problèmes. Ce produit risque, je l'èspère, de lancer la mode des jeux en CD car imaginez un peu les jeux d'actions avec 50 tableaux différents ou encore les jeux d'aventures géants. Malheureusement, sur le plan économique et technique, ce système pose des problèmes. En effet, inclure des jeux dans un disque laser coûte cher puisqu'il faut l'appareil de transfert. De plus, si ma mémoire est bonne, techniquement, il est impossible de remplir les 500 à 600 mégas qu'un disque laser peut contenir à partir d'un ordinateur. De ce fait, CD Games Pack n'utilise qu'une infime partie de la place disponible. Un autre éditeur a utilisé le même système. Il s'agit de Rainbow Arts qui propose dans son pack une compilation de jeux. Je vous en reparlerai lorsque nous l'aurons testé. En conclusion, ce système semble très pratique pour les compilations mais j'èspère qu'il se répandra aux autres types de jeux. En tout cas, une version Amiga de ce produit arrive incessamment sous peu. On vous tiendra bien sûr au courant !



Il Etait Une Fois Dans l'Amiga
Le meilleur moyen de posséder un A2000 avec 3 Mo de RAM et un disque dur.
Le Contrôleur, La RAM, Le Disque Dur et UN Slot !
EFFICACITE : Intégrant un contrôleur SCSI autoboot et 2 Mo de RAM, la carte SR de GVP n'utilise qu'un seul slot de votre A2000.
PERFORMANCES : Des disques durs de marque et la haute technologie des contrôleurs GVP garantissent les meilleures performances.
PRIX : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR vous offre le contrôleur SCSI sans surcoût. Avec un disque dur, sans RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de mémoire supplémentaire. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.
QUALITE : C'est un produit GVP !
MAINTENANT
EXTENSIBLE A 8 Mo
POUR LE MEME PRIX
CONFIGURABLE EN 0, 2, 4 ou 8 Mo
DISQUES DURS
20, 30, 40, 45, 80 et 100 Mo
GVP SCSI/RAM
CARTE MULTIFONCTIONS :
• Autoboot en standard sur partition FFS.
• Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans intéraction avec la DMA de l'Amiga.
• Connecteur SCSI externe compatible Macintosh.
• Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : disques durs de 20 à 100 Mo, disques amovibles SYQUEST, système BERNOULLI, streamer 150 Mo ...
• 0 ou 2 Mo de Fast RAM entièrement Autoconfig.
DISQUE DUR
AMOVIBLE 44 Mo.
Photos et caractéristiques non contractuelles.
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
MACINTOSH EST UNE MARQUE DEPOSEE D'APPLE Computers.
Renseignez-vous auprès de CIS ou d'un point de vente-conseil GVP.
(liste sur simple demande au 56-374-378)
GVP
CIS.
571, Cours de la Liberation
33400 TALENCE - FRANCE-
TEL : 56-374-378 / FAX : 56-040-895
CIS